感谢名单

扫描：睡神 丌dhx



特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可

方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana



睡神扫描
微信：shuishen
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

电子游戏软件

一九九九年一—六月合订本

经典印刷　永久收藏

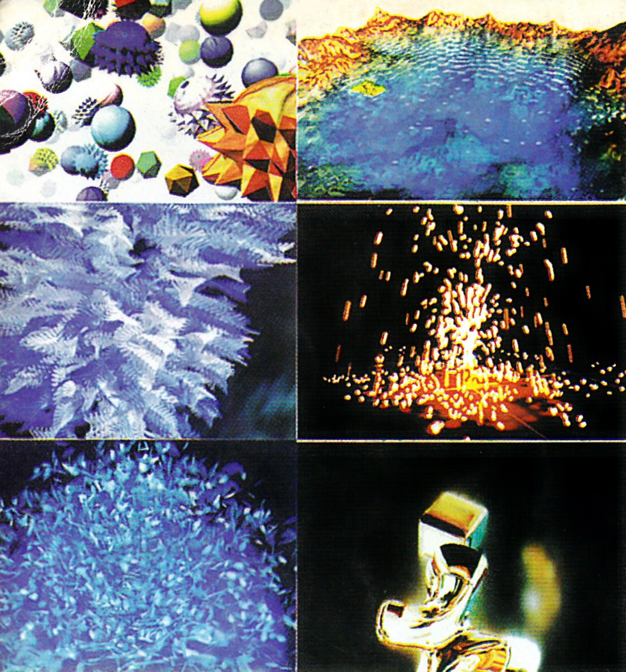
九九年上半年合订本

电子游戏软件

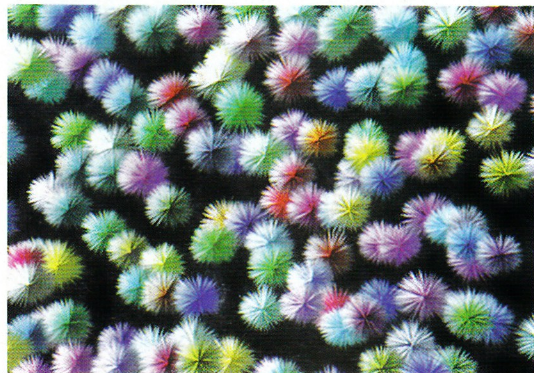
GAME SOFTWARE

最新特报

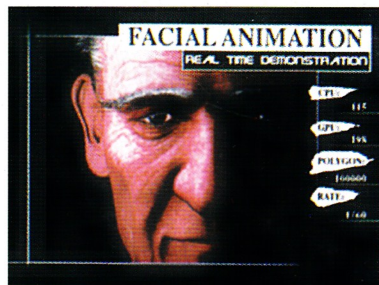
直击PS2画面

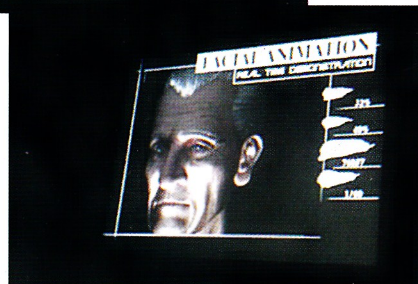


这里的图片都是3月2日SCEI在关于PS2的新闻发布会上公布的，既有静止的图片，也有小段的CG演示。下面就请大家欣赏一下PS2的效果。



←无数由中心向外射出的针状物，形成一个个小绒球，这些可都是用POLYGON描绘的。





←↓这是「FF」CG电影的片段，据称是「FF9」中的人物。此图由即时演算生成，对面部皮肤的刻划极为细致。

全部画面和CG均由即时演算生成



→这是大家熟悉的「FF8」学院舞会中的CG片段，在这里是由PS2即时演算完成的。



←左图为「GT赛车」的片头动画，预定在今年夏天推出的「GT赛车2」不知会不会出现在PS2上。



→右图为「R4赛车」中的女主角—永濑丽子。

～99格斗第一炮～
特 集

格斗之王 对 街头霸王
KOF SF

～幻梦般的会合期待早日成真～
Dream Comes Ture

THE King of Fighters SERIES VS STREET FIGHTER ZERO SERIES

目前在游戏界格斗类中最受人瞩目的双雄非SNK和CAPCOM莫属了，且不论它俩谁是至尊，它们的势力已几乎占踞了整个战火纷飞的“格斗战场”。而两公司麾下的首席大将《格斗之王》系列和《街头霸王》系列更是日臻成熟，武功愈加霸道，这里就以两者为代表，让我们从一些独特的观点看看它们究竟为何有如此深不可测的魅力吧！（放心吧，我公正的SHADOW PHOENIX不会偏袒任一家公司的……）

敢与日月争辉的斗士们全都来了吗？

军人与热门游戏的关系

似乎所有将舞台设在现代的游戏都少不了一类角色的影子，那就是一军人，他们一般都是肩负“战斗”特殊使命的军事专家，大多拥有超凡的个人魅力和独特的领袖天赋。

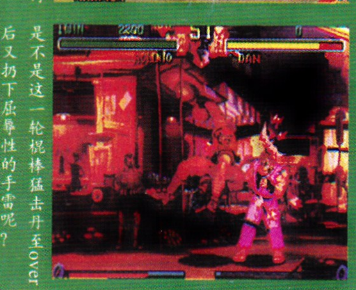
在这两部作品中都各有一名标准的军人登场，他们分别就是《格斗之王》系列中“怒”队的首领哈迪兰及《街霸》中的罗兰多……

哈迪兰以一击必杀的地面恐怖毒手闻名，自《'94 KOF》、《'95 KOF》中担任“怒”队的队长及在《"98 KOF》中的“老爸”队登场，从外表可一眼看出是名英气逼人的军官型角色，不过他的眼罩似乎总给人一种不是好人的感觉……

罗兰多是在《街霸 ZERO 2》中正式上台格斗的，而在《快打旋风》中是第四关的BOSS，当然该系列最新作品《街霸ZERO 3》中也有份登场。他也是一身戎装，一副特种雇佣兵的行头，是美军少校，“小红帽”也是他的代称，那令人扑朔迷离的棍法在国外举办的《街霸》比赛中曾多次拔得头筹，当然也是玩家的深厚功力所致了……

以军人作为角色登场，有别于常人可以使出许多禁断的秘技，也有别于一些特异人物的夸张招式，所以在热门格斗游戏中军人是必不可少的。


「破月击」是蓄力型招式，看得出是《94》还是《98》吗？


是不是这一轮棍棒猛击丹至over后又扔下屈辱性的手雷呢？

对决③「高手」

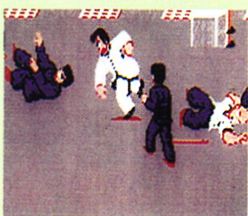


「达人」就是「高手」的意思，一般表示技艺独特及不同于「凡人」的角色，有尊敬之意。尤其是在对战游戏中更不能忽视「达人」的存在。在《街霸》系列中的「ZERO」系列中有两名人物是可以真正被称为「达人」的，那就是追求拳术极限的豪鬼和作为暗杀者的元，他俩都以老练著称，也以毒辣闻名。而在《格斗之王》系列中则以「超能力」队的镇元斋、「龙虎之拳」队的坂崎琢磨，著名人物草雉京的父亲草雉柴舟、军官哈迪兰及吉斯等为代表。那么究竟以什么来分辨呢？我想也许是主要看他们的资历和经验吧！


象这样的聚气成人形的恐怖招式也许只有高手才能发出来。


两名对峙的高手，无一句“死去吧”，一场殊死战即将展开。

也许从不同角度看，这些所有的人全属「高手」，但这里所列出的大家一分析也许就有结论了，那就是年龄。这些人或许都是从年轻时就开始练功了吧，到了在游戏中出场时的岁数时再不专心的人想必也有一番成就了，何况他们看上去都是些刻苦的人物。话说回来，那手脚可自由伸长的达尔锡姆也是一把年纪了，但为何进不了「高手」的行列呢？也许「瑜珈」不能算是正派吧……


在FC早期作品《热血硬派》中国夫是位运动的“达人”哦，又一个凑热闹的……


名冠为《宇宙达人》的射击游戏也来凑「高手」的热闹。

对决④「忍者」



自从FC时代的《忍者龙剑传》起忍者便成为拥有大人气度的角色了，神秘、诡异、来去无踪、天马行空的一群……

两部系列作品中，武神流的凯、不知火流忍术的舞都十分活跃，手里剑、烟幕、砝码(?)等等被一般所无法想像的道具纷纷登场，这2位个性化的角色也常被人们所津津乐道。尤其是后者，相信不止S.P为之倾倒，《凤凰之舞》的踊跃来稿就可看出她的迷人魅力。

在《街霸III》中的息吹，《名将》中的SHO，《侍魂》中的服部半藏、加尔福特，《龙虎之拳2》中的如月影二等等两大公司作品中的忍者层出不穷。特别是「KOF」系列中的如月影二自「95」出场后就再没露过面，真是可惜呀！


“斩铁螳螂拳”是SNK人气作品《龙虎之拳》中的忍者如月影二的招式。

对决⑤「电击」

布兰卡和二阶堂红丸的共通点也许就是都会释放电吧。但发型也似乎都呈竖起冲冠状。但是否所有都是这样吗？说不准这些会放电的家伙们啊？

用电的人不会电到自己吗？

「犯人」

给人印象最深的也许就是「金家藩」队中的大壮—陈可汉了吧（带着锁链及手脚铐），在最新的《街霸ZERO3》中的穿着囚衣的寇帝也许是具有犯人的特征吧！

「爪」

以「自我陶醉」型的巴洛克和「全家藩」队的蔡宝健为代表。

「挑拔」

深入研究
两大系列的魅力

作为系列作品，将之续作一部接一部的推出是非常难的事情，既要求要与前作有密不可分的联系，又要创新出新的东西。有时将前作中的一些要素去掉，会引起许多玩家的不满。反之亦然，而这份“约束”自然又给了“游戏”一个定式，但CAPCOM与SNK两大公司在这方面做得已属优秀，他们所追求的突破业已成功。

这里我们冷静下来分析，《街霸ZERO》系列与《KOF》系列究竟何德何能可以让万千玩家为之陶醉。


令我朝思暮想的“双人打警察”（俗称）模式。

ZERO

港台将《街霸ZERO》译为《少年街霸》，当然有其一定的道理，前景是设定在《街霸II》系列人物的少年时代，所以命名为"ZERO"，另外当时CAPCOM也有将之定位于“回到原点”的用意。登场角色贯穿《街霸》系列，在《ZERO》中新增加了许多从前末有的系统，如：空中防御，ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3段超杀等等；而在2代导入的原创连续技系统(OC)令许多朋友乐此不疲，不由又想起从前在编辑部中以绝对疯狂的OC痛击外面来玩的朋友的痛快淋漓感觉；而到了刚刚出现还不久的《ZERO 3》中又加入了ISM选择系统，其中还有X、Z、V之分，这是不再赘述，请看本刊去年9月杂志之《格斗天书》。

KOF


双方的挑拔都非常经典。

"ZERO"一方

隆，目标是成为真的格斗家，到现在已花去自己半生的时间去追求这个心中的理想，孤傲的一代格斗男。不论从他的师弟——肯，还是宿敌沙盖特、魔王维加、师叔豪鬼等等，似乎都让他有着不变的一生战斗等候。样子是标准的主人公模样，那句"我要会遍所有比我强的人"让他更是在人们心中印像深刻。

自由对话

被称为"暗杀拳"的似乎还有《北斗拳》的健四郎和《圣斗士》中的某些圣斗士以及众多来自不同领域的各方神圣们。但究竟"暗杀拳"是怎样的一种拳术或是法力呢？相信概念也不统一，而在《ZERO 2》中变成"杀意隆"的他是否已具有"暗杀拳"的威力去慑住"杀意之波动"呢？



对决① 主人公



"KOF"一方

与《饿狼传说》系列中的特瑞，《龙虎之拳》系列中的坂崎良一样都是主人公级人物。自《KOF94》起已贵为主角的他到了《KOF95》中已是大出风头。草雉京，一个玩火的男儿，草雉流古武术的传人，可以自由操纵红色的火炎与敌手战斗，特别是与一生的宿敌，使用蓝色火炎的八神庵的对决更是成为玩家不变的话题。

自由对话

身为高中生便可收徒授艺是否夸张了些哦，不知是真的真吾的功力还未到达一定水准发不出火炎，还是"猫教老虎"，留了一手呢？也许只有开发者才知道吧！

另外《KOF》系列中除了父子、师徒、情侣、兄弟、父女、兄妹等等密切关系外，还有的大多属于敌人等等微妙关系，反正谁与谁几乎都能拉上一段关系，世界真是小啊！



"波动拳，开龙拳，龙卷旋风腿"三款其赖以成名的拥有很强威力的必杀技，大家都再熟悉不过了。



波动→真空→电刃、龙卷→真空→暴风、升龙→灭升龙→真升龙这些就是超杀的进化过程。



三神技之壹，最终决战奥义"无式"，全身被火炎笼罩并击出烈火。



鬼燃烧、琴月阳、荒咬等必杀技，仍以火炎为主体构成。

连天烽火的王之格斗战 战旗飘飘的霸王街头斗 ●●对决

假如有一天，SNK和CAPCOM能够联手出一款《KOF VS SF》的游戏，相信肯定会轰动四方的，抛开别的不说，仅是系统方面不同这点要统一就是一件很难甚至于SUPER难的事情啊，先假装吧……

对决② 追加角色

在对战格斗领域登场的角色几乎全部都是个性很强的角色，不论是《ZERO》系列还是《KOF》系列中从原本角色的故事蓝本中追加的角色也是层出不穷的。

追加的角色中最为与原角色关系密切当属春日野樱与矢吹真吾了，前者是名视隆为偶像，以追随隆为毕生目标的女高中生，后者是追随草雉京，与草雉同属一所高校的高中生。樱不仅是隆的FANS，而且招式与隆极为相似，不过显然没有隆的那份阳刚之气，而多了份女孩子的可爱阴柔之气。真吾则向草雉学艺，当然招式与京同出一辙，不论姿势还是其它均与草雉一样，唯一不同的就是出不来火，这也是他的一大特征。相信只要《KOF》系列继续出下去，终有一日他会发出与草雉一样的火炎。对了，樱也一样，终有一日会发出象隆一样的长距离的波动飞行道具。

另外发觉到了没有，他俩与他俩长得也有相似之处哦。



KOF第一代的《KOF '94》中还未导入编队系统。

从《KOF '94》到去年的《KOF '98》，已有五部作品了，尽管不如《街霸》系列那样"人才济济"，但受欢迎的程度并不比前者差。组队是其一大重要特色之一，比起《街霸》来它似乎更重视强烈的连续技术及爽快感的再现，高跳等技巧型要素更要掌握。到了《KOF '95》更增加了编队功能及自避攻击，防御取消技等许多新系统；而《KOF '96》中更加強小、中跳和紧急回避等元素。颇受欢迎的《KOF '97》则平衡了前作了的差距，采用EXTRA MODE（以《KOF '94》为基础）和ADVANCE MODE（以《KOF '96》为基础），使操作性更可适应各种KOF拥趸。最新作《KOF '98》中则列平衡二种模式的均衡度，相信在DreamCast中要推出的版本会令大家很满意的，《KOF '99》会是啥样的呢？



《KOF'95》中用"回避攻击"、"防御取消"等使防守更加牢固。

真·魅力



已经是"98"了，平衡度怎么样了呢？



《ZERO 3》中的ISM系统你又了解多少呢？

《KOF》系列主要是不断追求攻防的均衡性、而《ZERO》系列则是时常创新些新的玩法，究竟他们最真的魅力是什么呢？相信每位玩家心中都有一份属于自己的答案。

真心英雄　魅惑四方　力拔山河

特报 第10弹

FFⅧ终于决定在99年2月11日发售！

由于目前距离FFⅧ的发售只有一段很短的时间，因此连这一次的报道在内，往后将会加强与FFⅧ有关的报道。至于本期要为大家介绍的，则是守护神的能力和角色的强化。

FINAL FANTASY Ⅷ

ファイナルファンタジーⅧ

最终幻想Ⅷ

SQUARE 预定2月11日发售

因为魔法连结和特殊能力系统的导入，而使得战略性地位变得相当重要的召唤兽（G.F.），透过这次入手的情报，又确认了4个新面孔的存在。除此之外，有关于各召唤兽在进行魔法连结后所产生的增幅能力效果，在此也获得了进一步的确认。

本次所介绍的能力只是其中的一小部分，除此之外其他还有伴随着召唤兽的成长而变得更有效、更強力的能力。由于有关召唤兽和魔法连结的一切，在后面会有综合性的介绍，因此想要做进一步了解的读者，可以对该部分做一番仔细地阅读。

● 关于「FFⅧ」的最新消息

「FFⅧ」的容量将由前作的3片CD，再度增加为4片CD。而且，就目前已知的情报，里面似乎沒有附有体验版CD。由此来看的话，想必「FFⅧ」的剧情一定相当壮大吧。不过，相对地价格方面也调高了一些。



亚力山大

［主要能力］复活、属性防御、魔法连结（以下J）、药物知识等。●主要是以回复和复活等辅助系魔法为中心。



【神圣审判】

当正义和邪恶碰在一起的时候



神圣的力量除了被拿来当做体力回复和复活等辅助系魔法使用外，它的攻击威力也不可小看。一击就能将邪恶魔物摧毁的神圣攻击魔法，相信在战斗中势必能发挥相当的作用。

凯茨克瓦特尔

［主要能力］魔力+10%、魔力J、雷魔法精制等。●由于大部分的主要能力都是用来增强魔力，因此以魔法为主的角色如果有它帮忙，那么威力……

【闪电风暴】

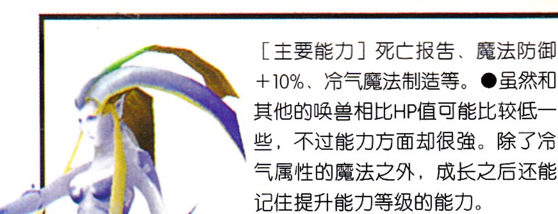
透过全身释放出来



落雷使得大地都为之动

「最终幻想」系列初次登场，而且名字也很不容易念的“雷”之精灵。知能很高，擅长与魔力有关的能力。伴随着突然一闪的落雷出现后，接着会将积蓄在体内的电流做集中的释放。





[主要能力]死亡报告、魔法防御+10%、冷气魔法制造等。●虽然和其他的唤兽相比HP值可能比较低一些，不过能力方面却很強。除了冷气属性的魔法之外，成长之后还能记住提升能力等级的能力。

妖艳的冰之女王「希瓦」，她拥有即使是熊熊燃烧的熔岩，也能在瞬间加以冷冻的能力。和呈现两极化的伊夫里特一样，她在游戏中同样占有很重要的地位。虽然HP稍微低了一些，但持有的能力种类却很多，值得培养。

希瓦

[钻石之尘]

美丽的冰之女王，利用自己的力量将邪恶的东西加以解放



[使用特技]陆行鸟火焰等。●沒有特殊能力，而且成长的概念不同。目前所获得的情报并不多，不过游戏只要使用“基萨尔野菜”这项道具就能使它出现。



行陆鸟

之前曾为大家介绍过的陆行鸟，其实它的真正身份是「行陆鸟」。不过，本作另外也会出现真正的陆行鸟，相关情报请待后续报道。

由神圣力量所做出的审判

绝对强大的守护力量则是神的恩慧。

[陆行鸟火焰]

只要给予野菜就会代替主人去攻击来袭的敌人！



引起了一阵的大爆炸

守护神和特殊能力之间的关系是?

在此要为大家介绍，先前已经介绍完毕的伊夫里特和利维亚桑这2位唤兽的主要能力。在了解了这些守护神(G.F.)和特殊能力的存在之后，从下一页起将把目前为止已知的所有內容做再一次的检视与回顾。



伊夫里特

突进、火炎魔法制造、属性攻击J和其他。

利维亚桑

回复、支援魔法制造、魔法防御+20%等。

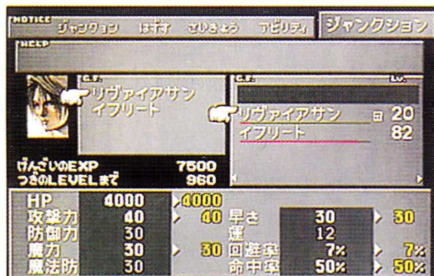




彻底了解有关于G.F.的一切

若能得到G.F.强大的力量可以算是万夫莫敌了。

由于目前距离"FFⅧ"的发售只有几天的时间，因此在这里要将以往所介绍过和战斗系统有关的所有知识做一番整理。其中，有关于魔法连结的部分相当重要，因为透过这项系统，角色将可以做各种不同的强化。另外，有关于G.F.的部分希望读者也能够仔细地去阅读。



进行G.F.的装备

唤兽（G.F.）也和角色一样，会随着反复的战斗而成长。不过，如果没有事先进行连结（装备）的话，那么将得不到任何的经验值。另外，战斗后所获得的AP（能力点数）值，将会加到事先所决定好的特殊能力上，因此要让哪一种能力提升玩家可自由决定。

注意

当队伍的某位角色正在装备某个G.F.时，其他的角色将无法装备相同的G.F.，这一点玩家一定要注意。



将诱得的魔法做有效的利用

在「Ⅷ」世界中，魔法可靠魔法诱取来从敌人的身上获得。诱得的魔法，虽然也可以如同以往一样当做攻击或是回复使用，不过除此之外另外还有一种活用的方法，那就是利用魔法的连结来提升角色的能力。如果从提升角色能力的角度来看的话，那么后者的魔法利用方法显然比较有利。另外，基本上诱得的魔法种类越多，那么可对应的场合也就越多。但是，魔法的诱取只有在G.F.学得魔法诱取的能力后才能使用。

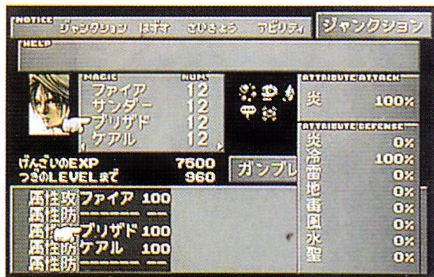


在战斗中使用

召唤出G.F.后，在各种攻击方法实行之前，G.F.将会代替角色来承受敌人所给予的伤害。HP用尽的G.F.，如果不进行回复的话，那么就无法再进行召唤。



姓名栏上出现的是G.F.



角色的强化1

事先将已经诱得的魔法做好连结（即装备），然后为攻击或是防御加上魔法属性，如此也能对角色进行强化。连结时的魔法数量，可由玩家自由决定（最大数量为100）。但是依魔法数量的不同，所发挥出来的效果也就不一样。另外，魔法的连结基本上在任何时候都可解除。

有关于强化的举例说明

在此为大家做有关于强化的说明。首先，将火焰术（ファイア）连结到属性攻击上。如此一来，角色就能做带有火焰属性的攻击，而冷气属性的敌人碰到此种攻击时，就会受到比平常还要大的伤害。同样地，如果连结的是冰雪术，那么火焰系怪兽就会受到极大的伤害。



角色的强化2

本作的登场敌人，有些具有睡眠、毒、混乱等特殊攻击的能力。为了防止状态异常的发生，此时必须为状态防御加上魔法的连结才行。例如，为状态防御加上100个魔法的话，那么状态防御率就会变成百分之百。不过，如果是连结到攻击的部分的话，那么就会使敌人产生异常。



角色的强化3

还有一种强化角色的方法，那就是提升角色的基本能力值。除了攻击力和防御力之外，其它象是敏捷性、回避率、命中率等，都可借由魔法连结的方式来提升一定的数值。换句话说，采用此种方法后，角色可以在不提升等级的情形下，另外借助基本能力值的提升来达到强化的目的。

特殊能力一共有6个种类！

虽然可习得的特殊能力数目很多，不过如果以种类来加以分类的话，那么在理解以及整理时都会显得比较容易。

魔法连结特殊能力	角色将借由时魔法的连结而具备各式各样的特性
指令特殊能力	使魔法和魔法诱取等指令变得可以在战斗中使用
角色特殊能力	角色具备物理反击、伙伴掩护等方面的特殊能力
队伍特殊能力	只要1人进行魔法连结，队伍全员就具备有特殊的能力
G.F.特殊能力	借由G.F.能力来强化自身。HP和攻击力也能提升。
选单特殊能力	在选单画面上使用的能力。即使没有装备也可以使用。

霸王街头

006



还记得在007系列的《黄金眼》中邦德的头号敌人一006吗？这次是继97年11月的005后的"006"，可不是叛徒哦…话题扯远了，远了……

《街头霸王》做为CAPCOM公司的支柱游戏之一，不可否认对于FTG格斗游戏的发展进程起了难以估量的贡献，从初代的《STREET FIGHTER》到最新的《STREET FIGHTER ZERO 3》，可以说吸引了千万计的玩家……

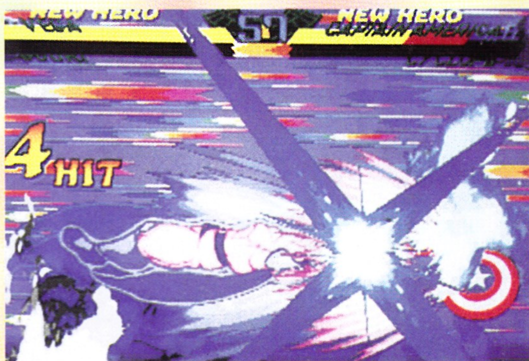
这次是其的相关作品《超级漫画英雄对街头霸王》中的精彩画面，相信许多SS的玩家对它已经非常熟悉，去年10月在SS上推出的次世代移植版在一定程度上也促进了濒死的土星的不死传说的延续，特别是在中国大陆以外的地区，且看DreamCast上这群不败的街头霸王们是否能继续演绎他（她）们的璀璨神话吧！

——SHADOW PHOENIX

「超精神力爆击」对美国队长进行杀戮。

面对「黑心」，隆的「真空龙卷旋风腿」发动（打不着吧！）。





炫丽超杀画面就是这样的了，隆的样子很像肯的「神龙拳」。



～机甲豪鬼 君临天下～

面对“雷电豪暴雨”，隆只好蹲下好好防守了。



“机动豪升龙拳”是可以防御后反击的。

“高机动豪光束”也变成“空波儿”了吗？





身体变成全黑的“光明豪荡震”。



樱的“真空波动拳”变为对空技了。

八千里路霸王
三十功名街头



有多少人知道肯的这招新超杀的名字，请举手！

CAPCOM王牌作品热力篇！









觉醒后

对目标放出一定量的「暗之波动」，之后在对手被弱体化的场合，布莉塔（俗称「小红帽」）会呼出超大的「黑之魂」，而后获得超强之力。此时的她可以说是变得残虐无比，与正常时她充满理性的一面天壤之别，大家常见的她可爱面容突然"换"为咬牙切齿就是这个时侯了。

难道她是被什么邪恶的东西所附身才从一个天真无邪的小姑娘变成一个面目可憎，行为暴戾的狂暴女孩吗？据天师说此女孩究竟能否确定性别都是一个问题，因有时会出现男子的配音，不会是日本东方不败ZERO版吧！







将敌人残忍」，真惨啊！





篮子里没有苹果了，真是「残念」呀！



对不起，不要发怒哦。



啊啊，抱错了，抓住脚了。



来，让我抱住你吧！







"给，这回的报酬…"



"呼呼，真是累坏我了。"

「只有这些吗？真是少啊…」







面对爆弹莫名其妙的人们

曾经热力四射，今朝再度迸发

《恶魔救世主》之热火POWER笼罩四野特集

你是CAPCOM的拥趸吗？你喜欢《VH》（恶魔战士）吗？这作为该系列的第三集可以说加入了许多崭新的要素，这里将这些英雄们的各种姿势总结一下，来个特集给大家看看。

担当：SHADOW PHOENIX（自称不再矜持）



吸血的伯爵啊，请你休息一下吧！

迪米特利的新技“午夜蓝调”，此技可令对手变身，然后对其进行攻击（参照左边照片）。一般都会变得很有趣，充分显示CAPCOM搞笑的一面，不论男女角色均令人忍俊不住。







笑傲群雄江山乱





小红帽·危机一发之卷

少年街霸三度激突次世代战场!!



ZERO 3 STREET FIGHTER

街霸ZERO 3

在去年圣诞前推出的PS版《SF ZERO 3》着实又让"格斗家"们过了一把瘾，但说句老实话，对于疯狂钟情于FTG的S·P仍无法良好地去适应PS那十字键分离的手柄，所以在一定程度远远达不到当初对《ZERO 2》的痴迷……可是不能否认是本作中极为华丽复杂的系统确实让《街霸》走向一个新的阶段，尽管许多玩家会对其有所放弃。以前本刊的《格斗天书》已对本作进行了较详细的介绍，这里就不多说了。PS版原创的要素就在于可以培养出一位属于自己的战士，然后存入今年才发卖的"Pocket Station"中，拿出去与朋友对战会让你有种全新的感受。

格斗家的崭新传说

PS

厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD-ROM
对应：Pocket Station

角色大检阅

这次你不会再因为角色少而发愁，而去幻想何时《街霸》才能像《KOF》那样拥有数十位可供选择的战士啦！看来几乎所有《街霸》系列中出现的角色全都登场了，不算隐藏人物已有31名了。



这就是拜森拳王所追加的新技吗?实力还是像从前那么超强吗?



NEW 场地

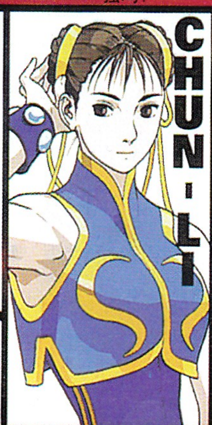
如此强劲的冲拳真是让人充满爽快感。

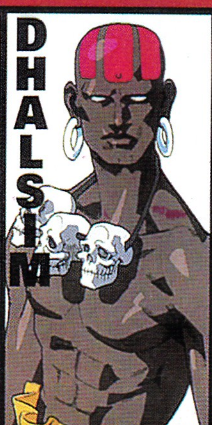
新人新感觉，你不会欺生吧!

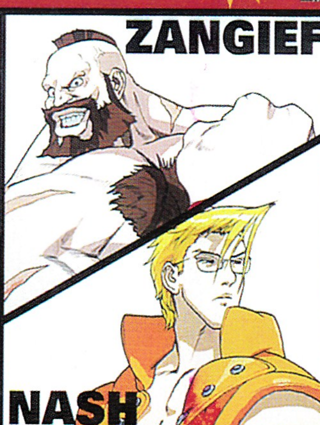


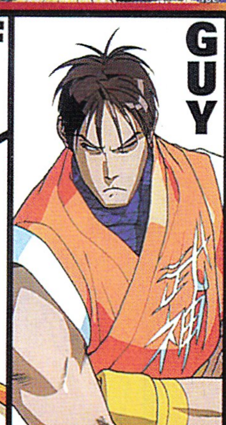
NEW 场地





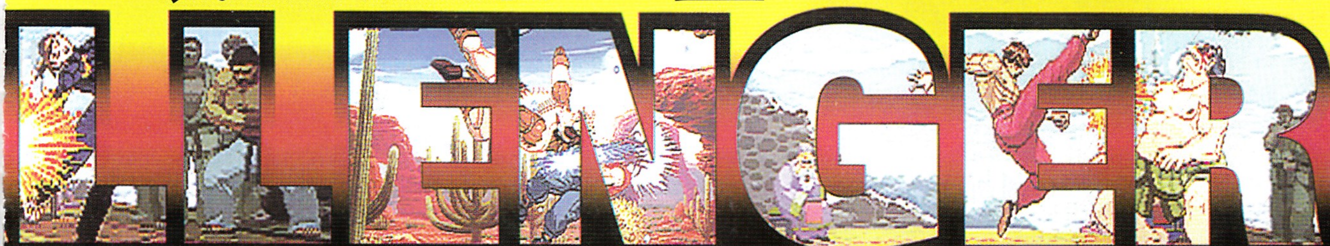






战士云集一堂

几名许久未现身的战士终于也驾临PS，令无数人感动不止！





传说会在这里实现!?

如果你一直是"街霸"迷的话，一定还记得《ZERO》第一集中那令万千我辈中人感动的"双人VS一人"（即"俩人打警察"模式);如果你记忆力不错的话，也会想起一个名为《SF ZERO 2 DASH》版本(ARC)中也有此模式，只不过可选人物有不少吧!这次只要你PLAY时满足了一定条件(VERY HARD难度通关)，便可多出一个模式，即可选用"隆＆肯"，"JUNI & JULI"两个组合去对战敌手。

C-ISM CAPCOM的主义

CAPCOM的"淋漓尽致直至终点"主义此次得以"爆发"，对应Pocket Station，令"街霸"再开先河，创造一个新的神话。

街头驰骋
千万里江山
依旧
霸王纵横
百余年风采
不变



三名新角色

包括"飞龙、猎鹰、迪杰三名自《SSFII》中出现的角色又复活了。



追加新模式

最近流行的育成MODE也被搭载，令游戏的感情移入度极高。



Pocket Station对应

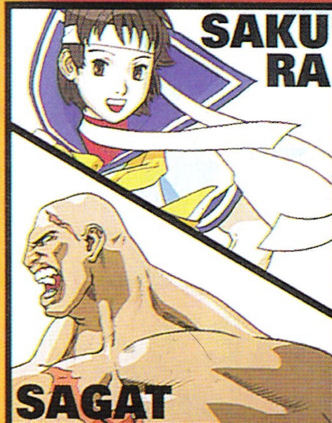
PS版独创的可携带型小型游戏机，即使您在电车上也可以玩啦……

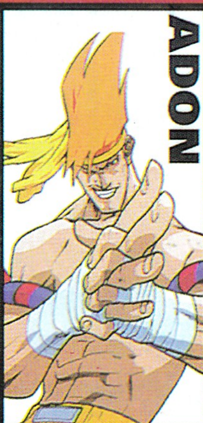


还有什么……

具体的还请大家去玩游戏吧，一切答案均在其中！

下页还有哦！











ITER ZERO3

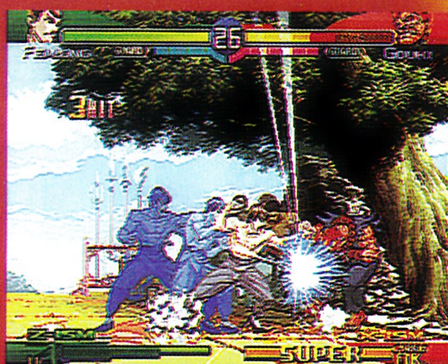
NEW CHALLENGER 1 飞龙

纵横无尽的功夫明星

怒涛般攻击是否依旧存在呢？

以机敏的动作化身为强烈的突进技，以对空技作为武器战斗的不屈之功夫明星就是这位来自中国香港的飞龙。虽然从体型上看去是非常瘦小，但他所拥有的烈火拳的破坏力却十分出类拔萃，可以瞬间将形势一发逆转，不要小看我们中国人哦！







对空必杀技也相对完备了，难道无敌了吗？



飞龙的超杀被称为"烈火真拳"，很象卡琳的"神月流神扉开辟"。

自空中"描绘"弧线的"烈空脚"很适合于接近战。

STREET FIGHTER ZERO3

NEW CHALLENGER 2 迪杰

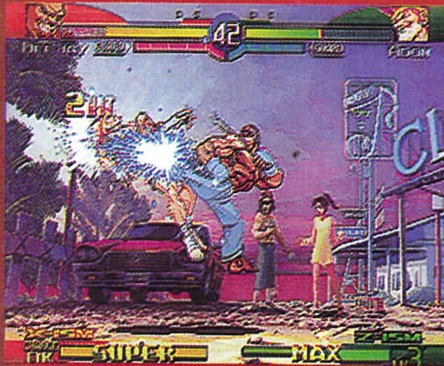
他真的拥有最强的实力吗？

拥有超级节奏感，驱动独特战斗姿势的牙买加音乐家。他的实力想当年可以说是在《超级街霸IIX》中最强的。他有着强力的且没有空隙的高性能通常技、飞行道具、对空技、突进技等等可与必杀技抗衡的技巧，本作中他也会无敌了吗？



使用很灵巧的飞行道具，可针对达尔锡姆的弱点进行突击。

这是新超杀"曙光之主题"，很明显是对空技。

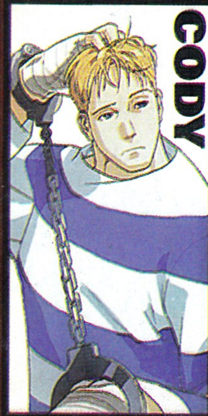




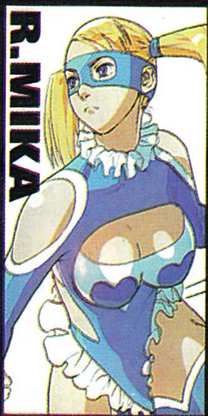
令人很不舒服的此招仍然健在。



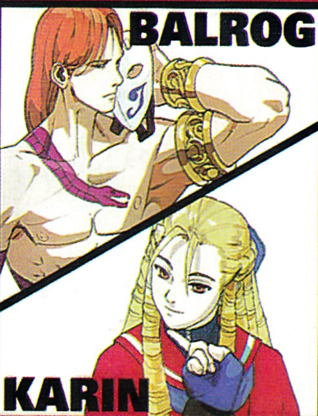
蹴技&音乐



CODY



R.MIKA



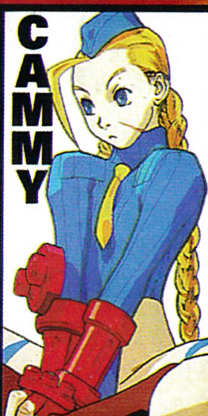
BALROG

KARIN



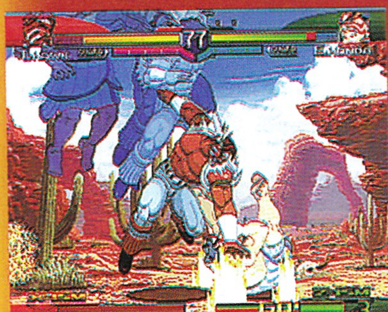
BLANKA

E.HONDA

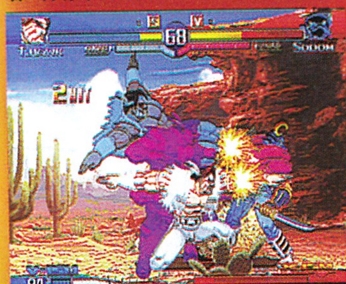


CAMMY

STREET FIG



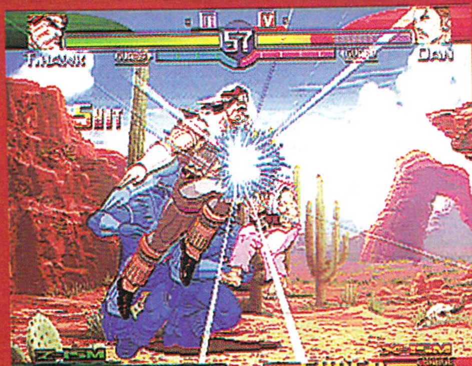
哦，好像本田的招式啊！



是下中拳吗？从残像中可以看见许多姿势吧！

狂热"投技分子"又复活了？

破坏力一流的指令投被进行強化，不像从前那样笨重地使出对空/突进必杀技的特殊角色。千万别小看他的力量，超杀的"2段回转投"与桑吉尔夫一样有着恐怖的破坏力，据说他的V-ISM 比Z-ISM 強哦!?



新超杀"深渊裂杀"是连续HIT的招式。看，已经5连击了。

NEW CHALLENGER 3 雷电猎鹰

孤高的印第安圣兽

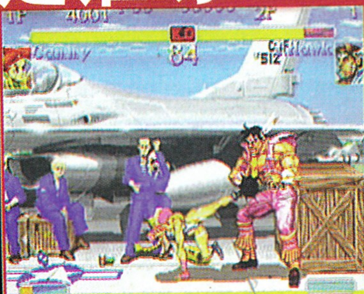


NEW CHALLENGER!

这些人究竟是谁呀……!?难道是你……

有些年龄稍小的玩友也许只玩过"ZERO"系列，(好像有些不可能吧!)，并不熟悉来自《SFII》及其续篇《SFIIX》的这几位人物，故这里做了一下介绍，大家不会不感兴趣吧!众多人物风云际会于一堂，可以说是街霸的全家福，(旁人道，哈哈，沒有大兵古烈吧!)错了吧，古烈是可以作为隐藏角色出现的，唉，哪里是什么《街霸ZERO 3》，简直就是《街霸全书》哦！（除《街霸III》中人物外）

超级街头霸王IIX 街机版





除追加了嘉米这位颇受欢迎的英国女特工角色外，其他的三人均有着鲜明的个性。最近几年玩《街霸》总看不见三人的身影，这回可以满意了吧!

街霸 II系列 ＋ 街霸 ZERO系列 ⇒ 合体

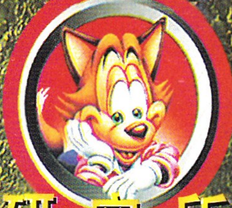




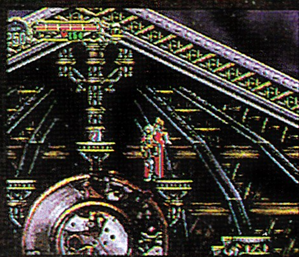








悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲



在正恶魔城的钟塔内入手的"虹色的斗篷"(にじいろのローブ)它会随着时间不停地交换颜色，但除此之外就没什么别的用了。

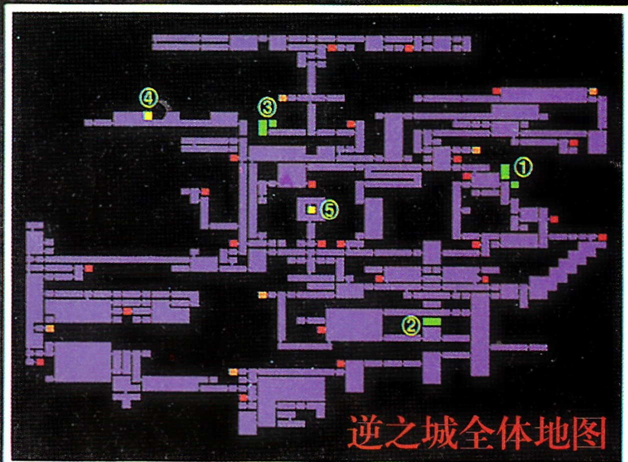
SS

厂商：KONAMI　类型：A·RPG
发售日：98年6月25日

使地图完成率达到最大值的方法大公开!!

恶魔城内部的隐藏房间和难于使之在地图上暴露的地形都各有好几处，它们为地图完成率制造了不少麻烦。在此将介绍地图完成率的提升秘诀，需要注意的是各角色的最高地图完成率是不一样的。只有阿尔卡多能探明全部区域，这时完成率将以"ALL"加以表示。

各角色的最高地图完成率		
	阿尔卡多	211.2%
	理希特·玛丽娅	205.6%

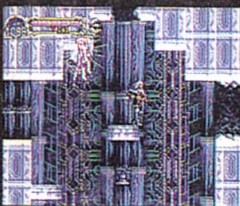


逆之城全体地图

不容易出现的隐藏房间在这!!

① 入手宝物 日本刀等

黑魔术研究楼区域上方的某个房间里有两个隐藏房间，把右侧墙壁破坏的话就能进入藏有道具"HEARTUP"的房间，而把天花板破坏的话就能进入藏有双手持武器"日本刀"的房间，两个房间都能进去哟!



有很多"レッサーデーモン"这种怪物的大房间的隔壁房间。

② 入手宝物 HEART REPAIR

从"异端礼拜堂"进到"死翼空间"后的第3个烛台正下方偏右的地板是可以破坏的，破坏后进入的隐藏房间中藏有名为"HEART REPAIR"的回复精神力的宝物。



如图蹲下攻击就能发现隐藏通道。

③ 入手宝物 "生命的灵药"等

在能看到开关的地方如唤出拿着矛的仲魔，仲魔就会去接下开关，墙壁打开后就能进入里面的隐藏房间了。这里有回复道具"日本酒"，再攻击这个房间右上的墙壁就会又出现一间隐藏房间，千万别漏过!



"生命的灵药"就在这里面。

如果不带着特定仲魔的话就没法使墙壁打开。

对于难以在地图上显示的区域应该这么办!!

④ 场所 天井水脉的天井

在天花板附近的区域很难显示到地图上，这时应该先从一层跳，尽量接近天花板，然后赶快变身为狼，这时再利用变身后的冲劲游到画面最上方，如此就能完成这一区域的地图了。



在突出岩石的紧右侧起跳会比较容易成功。

在跳至最高处变身为狼，这里难度颇高，多试几次吧!

⑤ 场所 最终BOSS所在房间

最终BOSS的房间无论是在这里面还是在这里GAME OVER都无法使它在地图上显示出来。正确的方法是在开始最终BOSS战时就使用"マジカルチケット"离开这间房间。



必须事先持有"マジカルチケット"这种道具。

脱出之后马上SAVE，地图完成率PERFECT!

通关后的乐趣

如果在通关一次后进入SOUND TEST的话就能够自由欣赏游戏中的全部音响资料，其中既有游戏中使用资料的全部，同时还有并未在游戏中使用的音响资料，这是只有SS版才有的设定。



共499种声音可供欣赏的真心豪华设定。

捍卫神器一族荣光，我来了！！

格斗之王风云录

神乐千鹤



背负沉重宿命的巫女
为打倒大蛇
而战的舞斗战士

必杀技



本体分身对敌手进行攻击的突进技，根据按键产生不同变化。



利用分身进行对空攻击的必杀。



飞过去攻击的招式，也可根据按键的不同来决定移动距离的长短。



自手中发出光弹对敌手进行叩杀的招式。



在一定时间内封住敌手必杀技的招式。

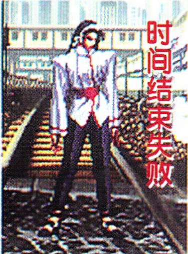


对敌手进行攻击的乱舞系超必杀技。

姿势



以除魔的红白巫女装束登场。



用双手去撩头发来表示对敌手的蔑视（？）。



好像许多人的时间结束失败都是这副很遗憾的模样。

高兴得跳起舞来了，很开朗哦。

衣着



很嫩的装束，极其抢眼。



黄色的类似金色的衣装。



白、红、黑标准的三色着装。

个人档案

格斗技：神乐流古武术
生日：6月26日
年龄：22岁
出生地：日本
血型：AB型
身高：169cm
体重：52kg
兴趣：睡觉、赛自行车
好食之物：辣的东西
关心之物：自己饲养的文鸟(名叫：奇奇)
厌恶之事：不讲理的事情

★NEO・GEO人气投票名次

第1回—	第2回—	第3回—	第4回23位	第5回21位
第6回15位	第7回16位			

侍魂风云录

义薄云天　侠之大者

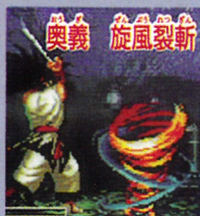
必杀技



轻轻跃起自上而下的豪快斩技。



在《天草》中性能大幅度上升的对空技。



熟悉的飞行道具，象是波动拳一样。



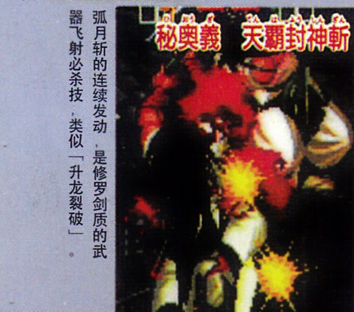
作为当身技，也许许多人还不太熟悉，但十分实用。



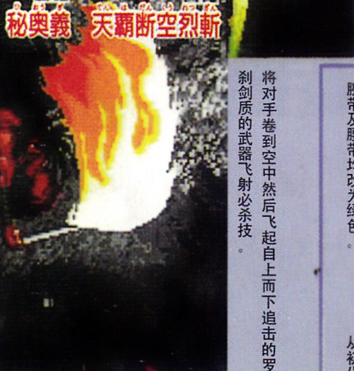
用刀"振"出冲击波攻击敌手的招术。



突进技，打中后可接弧月斩等使追击成为可能。



弧月斩的连续发动，是修罗剑质的武器飞射必杀技，类似「升龙裂破」。



将对手卷到空中然后飞起自上而下追击的罗刹剑质的武器飞射必杀技。

衣装



2代中2P的颜色与1代中一样。　全作共通的颜色。



腕带及腰带均改为绿色。

青色的装饰带，印象有所改变。



从初代到如今令人再熟悉不过的样子。



加入红色衣衫，与斩红郎·罗刹的2P一样。



加入很浅的黑色，有些负面角色感觉。

姿势



罗刹剑质的胜利姿势，很狂吧！



时间结束时的失败模样，象是哭了。



霸王丸

用自己的刀刃和生命
赌上无尽的未来
与一切决斗的天下无双
的霸王丸来袭！

人物档案

流派：我流
武器名：铭刀·河豚毒
生日：1763年9月5日　牛之刻
年龄：27岁
出生地：武藏国　城下町
血型：A型
身高：5尺8寸
体重：18贯目
趣味：修行
家族构成：23岁时离家决别
宝物：河豚毒
喜好之事：决斗
厌物之物：卑怯之人、油虫
尊敬之人：师父和仲与原来住所旁的老学者
情绪：暴烈的热血性格
特技：大道艺（本人极其重视剑术的真面目）
平和时想的：品尝酒之美味时
爱好之类型：温柔的日本传统型女子
如在现代社会他会是……地方广播电台的道具人（？）
怎样考虑剑道：是男人应走之路

★NEO·GEO人气投票名次

第1回	第2回	第3回	第4回	第5回
18位	26位	35位	34位	40位

侍魂 阿修罗斩魔传

SAMURAI SPIRITS 2

99“格斗”1号“天书”

ARC

厂商：SNK　类型：3D FIG

媒体：HYDER N · G 64

3D侍魂 出招公开

在去年发售的《侍魂2～阿修罗斩魔传》一推出即引起业界的轰动，它的系统介绍这里就不一一赘述了，来看看这群武士们的独门武技吧！不晓得DC是否会推出家用版本，即便是街机版在国内也很少见，如果真有家用版一定会如日中天的，又是那句老话：一起等待吧！

“雷西马”…拥有许多远隔攻击的反面阿修罗。

使体力恢复成为可能的“露＝雷嘶”。

反面的阿修罗　罗刹

坏帝的侧近

技名		输入指令
雷＝伊露巴库	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
雷＝觉醒	弱	在空中↓↘→Ⓐ
	强	在空中↓↘→Ⓑ
	怒	怒MAX时在空中↓↘→Ⓐ+Ⓑ
雷·火山	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
雷西马	弱	→↘↓↙←Ⓐ
	强	→↘↓↙←Ⓑ
诺亚＝兰时		←↓↙Ⓓ
雷露＝海		前招中 ←↓↙ⒶorⒷorⒸ
雷＝卡斯		→↓↘Ⓓ
谜＝杀刃		前招中 ←↓↙ⒶorⒷorⒸ
露＝雷嘶		ⒶorⒷorⒸorⒹ 持续押住
琳＝艾库		“雷卡斯”中 ↓↘→Ⓑ+Ⓒ
雷＝风＝雷嘶		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ

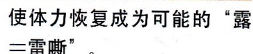
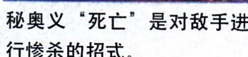
“古经斧袭”是出现不可防御的斧头袭击。

秘奥义“死亡”是对敌手进行惨杀的招式。

阿修罗　修罗

漆黑的复仇者

技名		输入指令
雷·物理冲击	弱	→↘↓↙←Ⓐ　打击中Ⓐ
	强	→↘↓↙←Ⓑ　打击中Ⓑ
	伪技	→↘↓↙←Ⓒ
	移动	→↘↓↙←Ⓓ
射杀缪斯	弱	↓↘→Ⓐ
	强	↓↘→Ⓑ
	超	怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
中超子	上段	←↓↙Ⓐ
	下段	←↓↙Ⓑ
逻辑雷	弱	→↓↘Ⓐ
	强	→↓↘Ⓑ
	怒	怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
古经斧袭		←↙↓↘→Ⓒ
流浪		←↓↙Ⓒ
死亡		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


崩开敌手防御的“破杀赌场”


夺取对方自由的飞行道具“役缚”。

牙神幻十郎 羅刹

饮血的一匹狼

技名		输入指令
百鬼杀	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
引回		→↓↘Ⓒ
牙神突		→↘↓↙←ⒶorⒷ
紫暮		←↓↙ⒶorⒷ
杯割		↓↘→Ⓒ
杯碎		→↘↓↙←Ⓒ
破杀赌场		←↓↙Ⓒ
役缚		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


上段投的“霞刃”是将对手如斩花牌般切下。


“五光斩”可做为连续技中使用。

牙神幻十郎 修羅

孤高的凶客

技名		输入指令
光翼刃	弱 强 怒	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ 怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
樱华斩	弱 强	↓↙←Ⓐ ↓↙←Ⓑ
三连杀[牙] [角] [磷]	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ [牙] 中 ↓↘→Ⓐ [角] 中 ↓↘→Ⓐ
[牙] [角] [磷]	弱 强 怒	↓↘→Ⓑ [牙] 中 ↓↘→Ⓑ [角] 中 ↓↘→Ⓑ
[牙] [角] [磷]	弱 强 怒	怒MAX时 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ [牙] 中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ [角] 中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
霞刃		→↓↘Ⓒ
杯割		↓↘→Ⓒ
五光斩		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


天霸凄煌斩。漂亮、豪爽！


天霸神灭斩。罗刹原创乱舞技。

覇王丸 羅刹

最接近鬼的剑客

技名		输入指令
弧月斩	弱 强 怒	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ 怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋风裂斩	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斩	弱 强	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ
打碎酒瓶		↓↙←Ⓒ
刚破		→↓↘Ⓒ
穗雉		前招中↓↘→Ⓐ
波涛		前招中↓↘→Ⓑ
天霸凄煌斩		恕MAX时前招中 →↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
怒涛断		←↙↓↘→Ⓒ
天霸神灭斩		←↓↙Ⓑ+Ⓒ

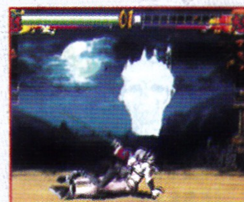

这回弧月斩出招简单了。

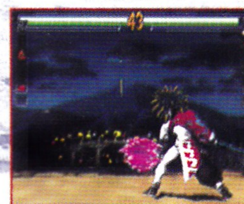

烈霞斩的空隙是？

覇王丸 修羅

无赖的剑客

技名		输入指令
弧月斩	弱 强 怒	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ 怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
旋风裂斩	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
烈震斩	近距离 远距离	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ
打碎酒瓶		↓↙←Ⓒ
豪杰投		→↓↘Ⓒ
天霸封神斩		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


“无明”的怒MAX状态一波罗夷，令对手处于中毒状态。


突进技一无常，也属于追打技。

色 羅刹

再次被囚的傀儡

技名		输入指令
转法轮	近距离 中距离 远距离 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ ↓↘→Ⓒ ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
刹那		↓↙←ⒶorⒷorⒸorⒹ
无忧华		←↓↙Ⓒ
无明	通常 怒→波罗夷	→↓↘Ⓒ 怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
无常	中段 下段	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ
慈悲		←↓↙Ⓓ
苍空神		→↓↘Ⓓ
颇梨 摩尼 于伽		空中浮游中 ↓↘→Ⓐ 空中浮游中 ↓↘→Ⓑ 怒MAX时空中浮游中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
色蕴		空中浮游中 ↓↘→Ⓑ+Ⓒ
色咒		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


指令投一奈落落后可追加“影践”指令。

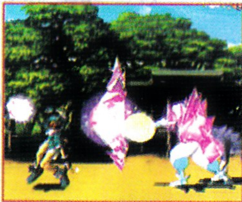

从“空华”攻击对手后乘到“结跏夫座”上。

色 修羅

记忆的傍惶人

技名		输入指令
天咆轮	弱(阳) 强(阳) 怒(阴)	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ 怒MAX時→↓↘Ⓐ+Ⓑ
露祓	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
空华	阿 哞	↓↘→Ⓓ ↓↙←Ⓓ
首刀		←↓↙Ⓒ
黄泉落		→↓↘Ⓒ
奈落落		前招中 ←→Ⓑ
影践		前招中 ↓↓Ⓐ
颚		“黄泉落”中 ←→Ⓐ
莲华舞		空中 ↓↘→Ⓒ “空华·阿或吽”中Ⓒ
升华		"结跏夫座"中Ⓐ
散华		"结跏夫座"中Ⓑ
天魔波旬		→↓↘Ⓑ+Ⓒ


“冰风暴”是在“冻气风暴”中使用的技巧。


“冰御杀”的攻击判定一般都在前方。

莉姆露露 羅刹
阿伊努的巫女

技名	输入指令
冻气杀	←↓↙D
冻气斩	→↘↓↙←C
冰避杀 通常 怒	↓↙←AorB 怒MAX時↓↙←A+B
冰之岩 通常 怒	空中 ↓C 怒MAX时 空中↓A+B
冰御杀	←↓↙AorB
冰指令	受伤害时 A+B+C+D
冰风暴	冻气风暴中 ←↓↙C
阿拉卡阿拉卡	→↓↘C
终极冰周期	从对手背后 →↓↘C
冰狼传说	↓↘→C
加路加路赛 （前） （后）	↓↘→D 后接 ↘D ↓↙←D 后接 ↙D
冻神大地	↓↘→B+C


“冰之岩”是从空中落下的招式。


“冻气回旋”是将敌手回旋的投技。

莉姆露露 修羅
阿伊怒的巫女

技名	输入指令
冻气弓 弱 强 怒	↓↘→A ↓↘→B 怒MAX時↓↘→A+B
冰之花 弱 强 怒	→↓↘A →↓↘B 怒MAX時→↓↘A+B
冻气之刃 弱 强	↓↙←A ↓↙←B
冰之岩	空中 ↓C
冻气回旋	→↓↘C
战神杀	从对手背后 →↓↘C
冰狼传说	↓↘→C
加路加路赛（前） （后）	↓↘→D 后接 ↘D ↓↙←D 后接 ↙D
冻神之斩	↓↘→B+C

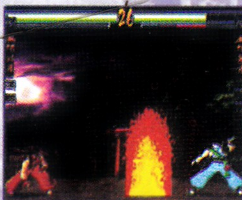

“六道烈火”的“人道”，接着是“天道”的大爆发。


变换结构的“炎皇转身”，发动时有火的攻击判定。

炎邪 火月 羅刹
炎之化身

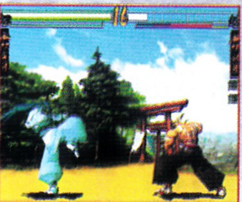
技名	输入指令
火炎击 弱 强 怒	←↓↙A ←↓↙B 怒MAX時←↓↙A+B
六道烈火 通常「祓」 通常「爆」 通常「灭」 怒「地狱道」「饿鬼道」 怒「畜生道」 怒「修罗道」 怒「人道」 怒「天道」	↓↘→C 「祓」 ↓↘→A 「爆」 ↓↘→B 怒MAX時↓↘→A+B 「饿鬼道」 ↓↘→A 「畜生道」 ↓↘→B 「修罗道」 →↓↘C 「人道」 →↘↓↙←D
炎热狱 弱 强 怒	→↓↘A →↓↘B →↓↘A+B
炎皇转身	←↓↙D
绝烧骑马式 喷虎	→↘↓↙←C
肘打炎迅掌	→↓↘C
狂觉醒	←↓↙B+C


抓住敌手进行直接爆发的大爆杀。


在任意场所都可以立起火柱的地龙炎，此为中距离版。

風間 火月 修羅
炎之热血汉

技名	输入指令
不动击 弱 强 怒	↓↘→A ↓↘→B 怒MAX時↓↘→A+B
大爆杀 通常 怒	→↓↘AorB 怒MAX時→↓↘A+B
炎炎	↓↙←D
炎灭 前 后	←↓↙A ←↓↙B
地龙炎 近距离 中距离 远距离	→↘↓↙←A →↘↓↙←B →↘↓↙←C
肘打炎迅掌	→↓↘C
大炎上	→↘↓↙←B+C

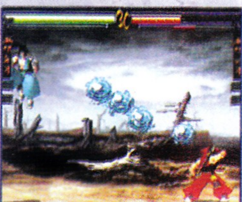

变换构造的“水皇转身”，改为很重视足技。


连续入力技的“莲华水舞”。

水邪 蒼月 羅刹
水的化身

技名	输入指令
死月	空中 ↓↙←C
莲华水舞 “青莲华” “红莲华” “白莲华”	↓↘→C 前式中 ↓↘→A 前式中 ↓↘→B
翔月 弱 强 怒	→↓↘A →↓↘B 怒MAX時→↓↘A+B
水月 弱 强 怒	↓↙←A ↓↙←B 怒MAX時↓↙←A+B
破月	被伤害中 A+B+C+D
圆月	←↓↙C
水皇转身	←↓↙D 空中 ←↓↙D
天升莲华	↓↘→B+C ↓↘→A ↓↘→B ↓↘→C A+B+C+D


从空中连捆敌手头部，这就是“死月”。


召唤3个水玉后的“空中月轮波”。

風間 蒼月 修羅
风间最强的刺客

技名	输入指令
死月	空中 ↓↙←C
月光 近距离 中距离 远距离	→↓↘A →↓↘B →↓↘C
浮月	↓↘→C
月轮波 弱 强 怒	↓↘→A ↓↘→B 怒MAX時↓↘→A+B
空中月轮波 弱 强 怒	空中 ↓↘→A 空中 ↓↘→B 怒MAX时空中 ↓↘→A+B
召还	↓↙←D
月隐	←↓↙AorBorCorD
月升水柱波	→↘↓↙←B+C

攻略地狱



“天之牙”是利用爱狼席格尔进行空中突击。



用“圆舞刚脚”攻击加尔福特。

娜可露露 羅刹



永远的巫女

技名		输入指令
神之轮舞	弱	←↓↙A
	强	←↓↙B
	怒	怒MAX時←↓↙A+B
横刀轮舞	弱	←↙↓A
	强	←↙↓B
	怒	怒MAX時←↙↓A+B
雷之轮舞	弱	→↓↘A
	强	→↓↘B
	怒	怒MAX時→↓↘A+B
神之牙	弱	↓↘→A
	强	↓↘→B
疾走流转胸击刃		↓↘→C
乘狼攻击		↓↙←D
闪光之牙	弱	←↙↓A
	强	←↙↓B
	怒	怒MAX時←↙↓A+B
天之牙	弱	→↓↘A
	强	→↓↘B
	怒	怒MAX時→↓↘A+B
胜利之刃		空中 ↓↘→AorB
神之终结		地上 ←or↖or↑or↗or→C
		空中 ←or↙or↓or↘or→C
圆舞刚脚（双掌）		→↓↘C
天鹰终极轮舞		↓↙←B+C



“神之轮舞”进行连续攻击。



“神之终结”是利用飞鹰和自己合体的招式。

娜可露露 修羅



永远的巫女

技名		输入指令
神之轮舞	弱	←↓↙A
	强	←↓↙B
	怒	怒MAX時←↓↙A+B
横刀轮舞	弱	←↙↓A
	强	←↙↓B
	怒	怒MAX時←↙↓A+B
雷之轮舞	弱	→↓↘A
	强	→↓↘B
	怒	怒MAX時→↓↘A+B
光辉终结		↓↘→A
光辉轮舞		↓↘→B
守护力量		→↓↘C
神鹰掴击		↓↙←D
神之终结		↙or↓or↘C
天鹰终极轮舞		↓↘→B+C



通过自已的分身进行放电攻击。



“电光镖”可任意弹出电光火花。

加尔福特 羅刹



正义的闪电忍者

技名		输入指令
真分身攻击	前方	→↘↓↙←A
	后方	→↘↓↙←B
影分身	左	→←↙↓↘→A
	右	→←↙↓↘→B
电光镖	弱	↓↘→A
	强	↓↘→B
	怒	怒MAX時↓↘→A+B
电光火花		前招中 AorBorCorD
电光冲	弱	→↓↘A
	强	→↓↘B
	怒	怒MAX時→↓↘A+B
电光战士		←↓↙D
光明猛击冲		↓↘→C
陨石摔		→↓↘C
L.S.T		怒MAX時←↙↓↘→A+B
T.B.C		→↓↘B+C



帕比从敌手头上进行狙击。



这就是传说中的诱饵，令帕比攻击力上升。

加尔福特 修羅



正义的美国忍者

技名		输入指令
真分身攻击	前方	→↘↓↙←A
	后方	→↘↓↙←B
影分身	左	→←↙↓↘→A
	右	→←↙↓↘→B
电光忍犬	通常	↓↘→A
	怒	怒MAX時↓↘→A+B
机枪忍犬		↓↘→B
陨石忍犬		↓↘→C
强击忍犬	通常	↓↙←A
	怒	怒MAX時↓↙←A+B
架空冲		↓↙←B
帕比之饵		↓↙←C
M.S.D		怒MAX時←↙↓↘→A+B
D.D.D		↓↘→B+C



弹返对手攻击的上段当身投技，也有下段。



投技变得可以连续狙击。

服部 半蔵 羅刹



伊贺忍军的头领

技名		输入指令
影分身	左	→←↙↓↘→A
	右	→←↙↓↘→B
静音		↓↓C
猿舞		←↓↙AorBorCorD
蜘蛛走		↓↘→D
爆韻		被伤害时 A+B+C+D
雀落	通常	→↓↘C ［旋］中?
	怒	怒MAX時→↓↘A+B ［旋］中?
上段当身		→↓↘A
下段当身		→↓↘B
蚀		?
律		?
罚		←↙↓↘→C
雷		→↘↓↙←C
碎		←C
麟		蹲下时对敌手 ↙C ［罚］中?
雹		蹲下时对敌手 ↘C
冥		蹲下时对敌手 ↘C ［雷］中?、［蚀］中
狱		蹲下时对敌手 ↙C ［雷］中?、［蚀］中
辈		从背后?
胤		→→C
霞		↙C
胧		［罚］中?
戒		［胧］中?
断		［麟］中?
业		［冥］中?
骸		［辈］中?
旋		［骸］中?
真雀落		←↙↓↘→B+C、→↓↘C



怒MAX时的空中烈风手里剑会造成很大伤害。



从自己足部开始爆炸，将对手卷入的“爆炎微尘隐”。

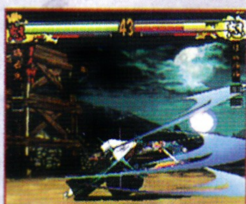
服部 半蔵 修羅



伊贺忍军的总帅

技名		输入指令
影分身	左	→←↙↓↘→A
	右	→←↙↓↘→B
烈风手里剑	弱	↓↘→A
	强	↓↘→B
	怒	怒MAX時↓↘→A+B
空中烈风手里剑	弱	↓↘→A
	强	↓↘→B
	怒	怒MAX時↓↘→A+B
爆炎龙	弱	↓↙←A
	强	↓↙←B
	怒	怒MAX時↓↙←A+B
爆炎微尘隐		→↓↘C
爆炎阵		↓↙←C
空蝉	天舞	→↘↓↙←A
	地斩	→↘↓↙←B
影舞		←↓↙D
乱烈风手里剑		↓↘→B+C


朝凪是针对上、中段，夕凪则是针对下段。


霞可用按键分上、中、下三段，图为怒MAX时。

橘 右京 羅刹
拔刀夺命的达人

技名		输入指令
燕返	通常 怒	空中 ↓↘→Ⓐ or Ⓑ 怒MAX时空中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
朝凪		←↓↙Ⓐ
夕凪		←↓↙Ⓑ
胧刀	弱	↓↘→Ⓐ×3
	强	↓↘→Ⓑ×3
雪崩		→↓↘Ⓒ
梦想　霞	上段 中段 下段 怒	↓↙←Ⓐ ↓↙←Ⓑ ↓↙←Ⓒ ↓↙←Ⓐ+Ⓑ
梦想残光霞		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


非剑·细雪可成为追打技。


"燕六连"后可进行指令投。

橘 右京 修羅
与病魔战斗不止的达人

技名		输入指令
燕返	通常 怒	空中 ↓↘→Ⓐ or Ⓑ 怒MAX時空中 ↓↘→Ⓐ+Ⓑ
秘剑　细雪	弱 强 怒	↓↙←Ⓐ ↓↙←Ⓑ 怒MAX時↓↙←Ⓐ+Ⓑ
非剑　细雪		↓↙←Ⓓ
天霜之势		→↘↓↙←Ⓒ
天风		前招中Ⓐ
霜风		"天霜之势"中Ⓑ
雪崩		→↓↘Ⓒ
燕六连		→↓↘Ⓑ+Ⓒ 空中 →↓↘Ⓑ+Ⓒ


从口中吐出烈火的"热热马穴"，攻击判定很广。


接近防御后连打的"常沌埒手"。

机械磐马 羅刹
分身制作第一号

技名		输入指令
机械一番起动 铁碎丸	上方 水平 下方 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 从上方，水平按键起按 ↓ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
机械五番起动 怒里流	前 后	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ
机械二番起动 蛇咸炉		←↙↓↘→Ⓒ
机械拾七番起动 热热马穴	弱 强 怒	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ 怒MAX時←↓↙Ⓐ+Ⓑ
机械九番起动 常沌埒手	弱 强	→↓↘Ⓐ　Ⓑ →↓↘Ⓑ　Ⓑ
机械四番起动 齿止刀		←↓↙Ⓒ
机械四拾参番起动 魔神丸		↓↘→Ⓑ+Ⓒ


利用角度微妙变化的铁碎丸，不仅有下段，也有中段。


上段投技的大折槛，抓住对手屁股的屈辱技。

柳生 磐馬 修羅
异相的里柳生

技名		输入指令
铁碎丸	上方 水平 下方 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 从上方、水平按键起按 ↓ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
腕打远心投		←↙↓↘→Ⓒ
四肢破坏固		前招中 ←↙↓↘→Ⓐ
粉碎大落下		前前招中 ←↙↓↘→Ⓑ
山岚		怒MAX时"共通投" Ⓐ+Ⓑ
大外割		"共通投中"Ⓐ
巴投		"共通投中"Ⓑ
大折槛		→↓↘Ⓒ
颜碎旋风打	通常 怒	→↘↓↙←Ⓒ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
颈椎粉碎		下蹲时对敌手 ↘Ⓒ
放投		倒下时对敌手 ↙or↓or↘Ⓒ
原爆固		从敌手背后→↓↘Ⓒ
天地大洛		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ →↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ


在任意位置都可立起水柱的封字之法"喷"，画面为MAX版。


按键操作系统的封字之法"乱"。

八角 泰山 羅刹
解开禁断的业师

技名		输入指令
封字之法[炎]	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字之法[喷]	近距离 中距离 远距离 怒	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ →↘↓↙←Ⓒ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字之法[封印]		↓↘→Ⓒ
封字之法[乱]		↓↙←Ⓒ
封字之法[因果]		←↓↙Ⓒ
封字之法禁手 [火炎爆]		←↙↓↘→Ⓑ+Ⓒ


普通为"火"怒MAX时为封字之法"炎"。


与霸王丸的"旋风裂斩"相似的封字之法"风"的MAX版。

八角 泰山 修羅
暗之书道家

技名		输入指令
封字之法[炎]	弱 强 怒	↓↘→Ⓐ ↓↘→Ⓑ 怒MAX時↓↘→Ⓐ+Ⓑ
封字之法[风]	弱 强 怒	→↘↓↙←Ⓐ →↘↓↙←Ⓑ 怒MAX時→↘↓↙←Ⓐ+Ⓑ
封字之法[雷]	弱 强	→↓↘Ⓐ →↓↘Ⓑ
封字之法[斩]	弱 强	←↓↙Ⓐ ←↓↙Ⓑ
封字之法禁手 [怒发冲天]		→↘↓↙←Ⓑ+Ⓒ

深深感动人心的两个小时

揭开铃木裕最新作品面纱



速报！



「莎木」●对应机种：●SEGA●预定明年春季发售●价格未定●FREE（全反射视点型娱乐）

自从游戏的标题发表以来，铃木裕的最新作品“莎木”便一直包着神秘面纱。莎木拥有超越想像的游戏规模、以即时CG绘制的极致影像，并且将这两点融合成全新的游戏风格“FREE”。玩家千万不要错过了这次的报导喔！



「莎木」最大的特征便是

“FREE”是超越RPG的一种全新游戏风格。它撷取了Full Reactive Eyes Entertainment（全反射视点型娱乐）的每个单字的头一个字母而命名。对于这种新游戏风格，铃木先生如此说：“将它与以往的游戏比较，除了限制相当少之外，还能让玩家自由轻松地进行游戏。它不会令人觉得烦腻，能够在非常宽阔的情况下，将游戏进行下去。我从很久以前，便想要制作这样的东西。即使十岁的小朋友也可以毫无问题地游戏，超越世代与国籍的限制，让全世界的人们都对它的主题产生认同感，经历另一种不同人生的感觉。我的原本想法是‘我想将一个完整的世界交到玩家的手中’。一个超越游戏范畴的宽广世界，即将在我们的眼前出现了。



↑魔都香港也是“莎木”的舞台之一。沉浸在夕阳中的九龙城是最能够象徵本作规模的一个都市。内部隐藏着各种事物的巨大城市中，存在着各种的纠结，仿佛在拒绝不相关的人进入……

我想要创造的东西是现实

解谜篇

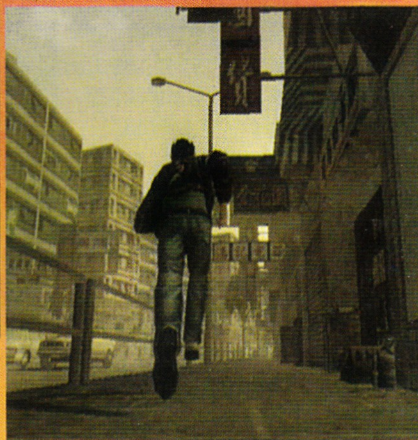
游戏中有大量能制作精良的道具和物品展示给大家，它们到底象征着什么意义呢？这个谜底就在这里。在“莎木”所设计的巨大世界空间里，不单单只是宽广而已，甚至连细部的制作也异常引人注意。此处举出的天线，就足以说明这一特点。耸立着天线的宽广街道完整地重现在玩家的面前……。透过如此无边无际的作业成果，让游戏主角活动的世界充满了说服力，甚至进而产生出有如现实世界一般的错觉。在这款作品中，果然存在着另外一个真实的“世界”！

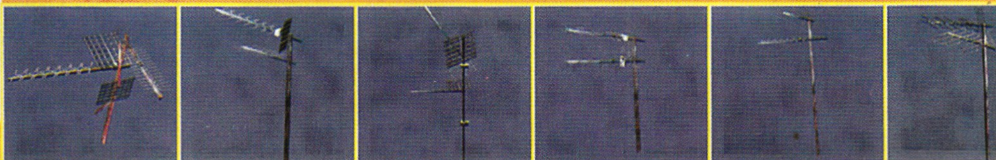
现实的世界存在于这里，这就是FREE的真正涵义！



↑游戏主角居住的市镇位于横须贺附近。这些让人怀念的街道景色是RPG游戏的背景，但它的影像却又能够产生出实际存在的那种逼真度……。天线、电线杆、商店的招牌及邮筒样样齐备……。玩家可以如同在现实生活一般，将它们当成路标来展开行动。

↓这里是风貌与横须贺截然不同的香港街道。玩家只要从街道的外观，便可以判断自己身外于不同的国度。本作中仿佛存在着另外一个完整的世界，里面有无限的可能性等待着玩家们前来探索。





它那巨大宽广的游戏空间！

耗费三年的岁月才创造出来的世界

足以代表SEGA公司的头号开发者铃木裕先生，花费了三年的岁月才以本作向RPG游戏挑战。1996年时，正当集所有玩家期待于一身的"VR战士3"进行开发的，本作的企划案便已经秘密地在AM2研的内部展开了。为了构筑起它的世界观，所以利用数量惊人的图像板进行制作，并且藉此确立了作品的方向性。它的开发代号为"Project Berkley"。而这个代号所代表的意义，就是铃木裕先生的超重量级作品。不过到了今天这个阶段，我们终于可以窥见它脱下神秘面纱之后的真正面貌了。

这次推出的作品，可说实现了铃木裕先生"构筑一个庞大世界"的目标。换句话说，就是将现实世界重现在玩家的面前。虽然嘴巴上说起来简单，不过就一款游戏而言，想要将我们平常十分熟悉的物件重现在眼前，其实是非常困难的工作。以往的游戏大多都采用将它们简单化或记号化的方式。不管是简略化的城堡、利用仿真效果表现出的3D空间、经过变形的登场人物皆是如此。对于以往的RPG采用如此形式化的表现方式，让人不由得产生疑问。而铃木裕先生便从这一点切入，并且紧接着完成了一个无边无际的巨大世界。以往从没有任何开发者挑战过的"理所当然"，居然变成了铃木裕先生的出发点。当玩家们亲眼见到他所创造出来的世界后，绝对会因而不由自主地摒息凝视哦！



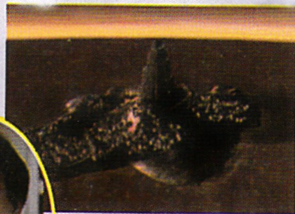
PLAYBACK CHECK!

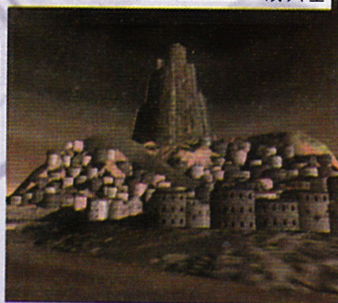
去年5月21日DC发表会上展示的"巴比伦塔"是一个伏笔吗！？

在去年的5月21日的Dreamcast发表会上，"巴比伦塔"跟"入交先生"的示范影片一同公开在玩家们的面前。由三名开发人员在十天内完成的这段示范影片，跟"莎木"九龙城的模样十分相似。三年的时间究竟会完成怎样惊人的作品呢？



←从上方观察，巨大城堡的周围建有无数房屋。只需十个工作天，便能完成这样的东西。





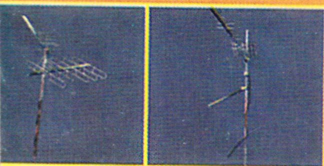
↑→从远处看过去，它是这样一座巨大的岛屿。接近后还能看清它的构造。在"莎木"里应该也有这样的岛屿存在吧？

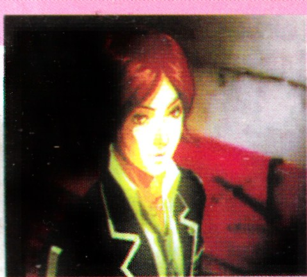
并且将一个完整的世界交到玩家的手中

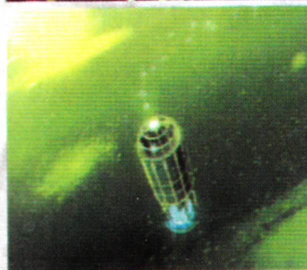
"不分年龄的乐趣、兼具简便与深度的游戏系统。制作得非常细致、让人不由自主地想继续看下去的逼真世界，几乎可以被称为现实的空间。像这些东西都是我想要创造出来的"。关于铃木裕先生这样的"心意"，只要稍微看看"莎木"的游戏舞台，相信所有的人都能够马上理解。但是单单创造出逼真的世界，，铃木裕先生仍然不觉得满足。他还想要"给予玩家具备強烈思考性的体验与故事"。没错！千万别忘记这也是本作中的重要部分。如果倒过来说，开发者正是为了要引发玩家的种种感动，才会构筑出如此规模的世界。站在巨大世界的前面，不知道各位的眼睛将会看见怎么样的景象？



↑这是日本人也十分熟悉的香港街景。在这座号称拥有百万夜景的亚洲都市中，四处挂满招牌的闹市让人留有特别深刻的印象。在"莎木"这款作品中，不但香港的楼房都跟现实中毫无差距，甚至连细节的部份也十分缜密。实在让人折服！









PS	厂商：ATLUS　类型：RPG
	发售日：99年夏　媒体：CD-ROM

各位还记得96年发售的前作“女神异闻录”吗？预计在3年后的夏天又要发售第二代了。这次将在不一样的场所和舞台上，展开崭新演出的剧情喔！

“女神异闻录”的最新作将在PS上登场了！

这是款仿照“真·女神转生”系列流程所制作的RPG，在96年曾经发售过的作品。它的续篇“女神异闻录2”即将要登场。该作的主题是“谣言”。从改变社会的人们意识形态中，将对时势抱着不安和疑问加以表面化，而产生的“谣言”、“都市传说”。简言之即是不断的反问自己“真正的理想是什么”的物语。

STORY

1999年，故事舞台是在珠间留市。主角所就读的七姊妹学校（简称七学校）是个被风传为有许多英俊帅气型男生的高中男女合校。由于不知何时起，这所学校的学生们发生了原因不明的怪病。其实在发生此事之前已在大街小巷散布着奇怪的语言。散播着“七学校的校徽是被诅咒的校徽，一旦被附身的话会毁掉容貌”的谣言……。慢慢的谣言变成真实的奇妙现象。忽然发现可以召唤具有特殊人格的主角，跟随着金子、荣吉等同伴们，挑战着各式各样宿命的试练，并解决在街上发生的各样事件，而渐渐明白谣言和事件的整体关系。究竟谣言是什么？感化能力又是什么？不断对主角攻击的道化师又是何许人物？已停止的时间再度又启动起来，一切的一切又是从这学校开始……




新角色登场





周防达哉

主角。就读于七姐妹高中的18岁青年。属于身材修长的美男子，个性成熟稳重，时常表现一副大人略带冷酷型的模样。除了女生之外也被男学生们所青睐。不管何时，都装出一副表现理想抱负的冷酷心思。一旦遇到有需要帮忙的人，一定伸出援手，绝不冷眼旁观。

进化的系统



那首歌也依然存在！？



↑玩过前作的人应该很熟悉这首歌吧！有关莎美药局的曲子。疑？这回是演歌吗！？

雪野再度登场！





天野舞耶

是一位高中生的23岁情报杂志记者。属于开朗快活泼散发着健康气息的美女。会处处为他人设想且对人态度良好，自然成为周围人们想要接近的对象。与其说对事物的道理和善恶的执着，不如对人们的弱点和不好的地方会给予宽容。因此其强烈的宽容个性或许是他人崇拜的原因吧！



三科荣吉

就读于春日山男子高中（简称春日山）的2年级学生，自称米歇尔，极力争取乐队独唱和学校团长的身材高挑的自我陶醉者。自我意识强，毫不顾忌地说自己是帅哥，自夸是天才，但从别人的眼光看来和他所说的有落差。耳根子软，一旦听到就容易沉醉于团队的起哄中。

何谓道化师？

道化师是可以帮你达成愿望的传说中的神秘人物。可以由叫作“道化师先生”的仪式召唤出来。此仪式会被无端的进行，主角们也会无故的被道化师攻击甚至被夺取性命……究竟会如何？请等待它的发售日吧！

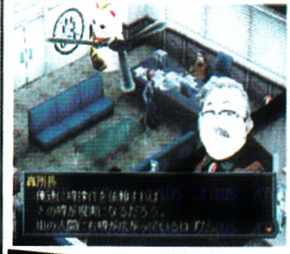
达到更进化的游戏系统

“女神异闻录2”最大的特征可说是会影响游戏进行的谣言系统。还有比前作“女神异闻录”还要大手笔的改良和进化的感化能力合体和恶魔的对话及战斗系统也不可忽视。另外，斜视的3D影像迷宫也很受注目。

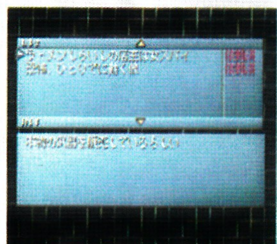
散布谣言的话会展开不同的游戏变化

谣言系统

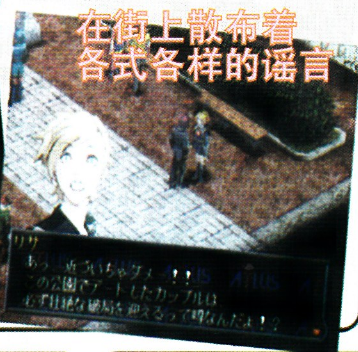
此作是由街上所散播的谣言来展开故事的。再加上地图的形状和项目的性质也会产生变化。



↓好象有可以操作谣言的场所，不妨多加利用此地。

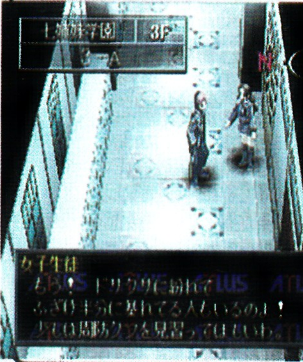


↑起初是没有什么可信度的谣言，但是加以散布的话也可能成真！？



斜看视点的新3D迷宫

打破过去“真·女神转生”系列的传统模式，采用客观视点和半透明处理的3D迷宫。由于玩家所操作的主角是采取斜视点，所以易于掌握周围迷宫的状态。



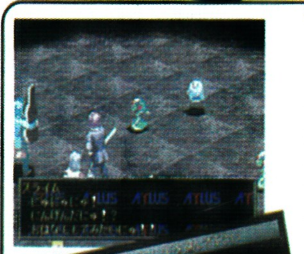
↓在本作中，可以一边看到主角的状态，一边在迷宫内移动，真是涣然一新的改变。

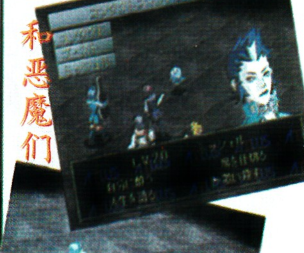


↑靠近的墙壁会有半透明状态来处理，可以看穿墙壁。这样子应该不会迷路吧？

客观视点＆半透明处理

和恶魔们交涉



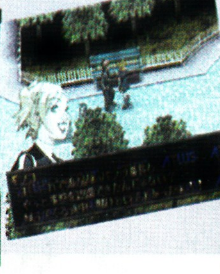




↑和前作一样，随角色的不同而交涉会有不同的结果。

谣言和时间关系是？









高自由度的战斗系统

新 战斗系统

继承前作的系统又更加強化的系统。以接续武器、魔法的攻击变化来说，就是靠很多的感化能力来施展合体魔法攻击。





剑攻击



魔法攻击



发动感化能力



冲攻击



←在本作中，火炎也是アギ系，电击是ジオ系吗？



←崭新的感化能力登场。具体的能力是？

LISA SILVERMAN

莉莎·希沃尔曼

七姐妹高中17岁的2年级学生，是达哉的学妹。简称金子。系在双亲来日本时所出生，从外表怎么看都象是美国人，但能说一口流利的日文。只要她原谅了他人就绝对不会报复对方，也不怀疑对方。对植物和动物有着強烈的偏爱，也具有温柔的一面。

最多可三人同时与恶魔会话

新 会话系统



↑→如使用两个人，能很容易笼络恶魔吗？还有依会话的内容，故事会随剧情而有所改变。

和所遇到的恶魔进行交涉，交涉成功的话，可以得到卡片（本作是占卜卡片）这和前作是同样的。在此交涉里，最多可以由3人来同时参加。



连恶魔都在意的谣言

↓和前作同样的，感化能力的召唤要在有伊克尔的天鹅绒房间里进行。



使用占卜卡片来进行召唤

新 系统

在前作是由合并卡召唤出2个恶魔来进行感化能力合体。本作是经由占卜卡片组合方式或卡片张数来决定感化能力的召唤合体。

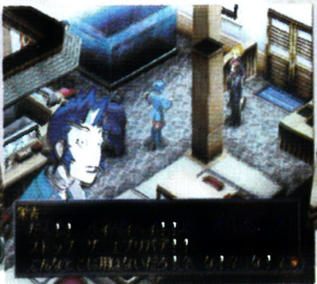


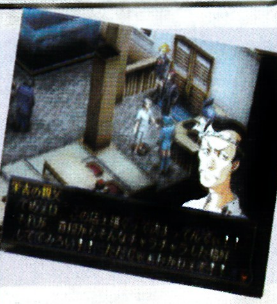
YUKINO MAYUZUMI

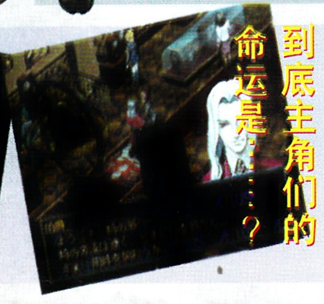
黛雪野

具有相当的行动力，20岁摄影系专门学校的学生，现在的目标是当个摄影师，但是，不知道自己是否其有摄影师的才能，而抱着迷惑、怀疑和不安的心。对当初辅导她的圣雅尔米学园的牙子老师迷恋。而她是唯一从前作“女神异闻录”继续登场于二代的角色。

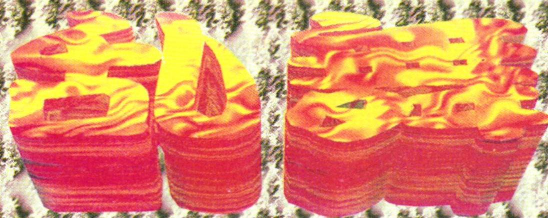








到底主角们的命运是……？



乱舞势力 VOL 16 之 侍组之风ver.1

久违了的《乱舞势力》在夏日炎热的风即将吹起时又来了，近一段时间的《乱舞》特别版——缱绻作品（即扮演游戏人物）十分“乱舞”，从朋友们的来信及其它渠道得知许多朋友对之不太满意甚至反感，这里向大家道歉了。“毁坏游戏人物的形象，人不像人，鬼不像鬼。”这是大家的中肯意见，诚然来自中国的玩友因为经济、形像、服装等诸多因素的限制，无法将心目中的人物扮得十全十美，但他（她）们起码做了，勇敢地做了，我想从这点看去就是不可多得的，相信在不久的将来一群群不是“人鬼情未了”的cosplayer定会得到大多数朋友的赞同。

这次为大家带来的是《侍魂2——阿修罗斩魔传》（3D侍魂）的CG结局画面，市面上此GAME的出现率较少，愿大家能从这里感受到这群“侍组英雄”的款款风情！

——SHADOW PHOENIX



色·罗刹 祈盼光明



色·修罗 樱飘千里



牙神幻十郎·罗刹 心雨霏霏



加尔福特·修罗 止水之憩



服部半藏·修罗 王者之风



八角泰山·修罗 雪域斗士



霸王丸·修罗 把酒问天



服部半藏·罗刹 月影如诗



霸王丸·罗刹 修行不止



桔右京·罗刹 萤光点点

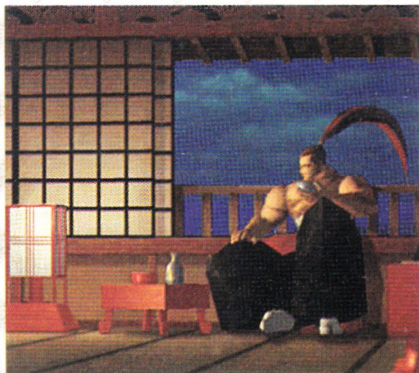


桔右京·修罗 光影传说



八角泰山·罗刹 映映烛光

牙神幻十郎·修罗 如酒人生





加尔福特·罗刹 波澜之后

一起回顾几年前那部令人激动的作品吧！



一世风靡

风魔万代

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS




霸王街头

007




还记得次世代主机（SS、PS）刚刚面世时《街霸》系列中的那款《SF ZERO》吗？焕然一新的人物及系统在当时可是“格斗家”们争相议论的对象哦！这回的“霸王街头”便让我与大家一起回首，再一次看看这款曾经成为街头焦点的《少年街霸》吧，OK，GO!!

——SHADOW PHOENIX



街机版：95年3月推出
PS版：96年12月22日推出
SS版：96年1月26日推出
（日版：STREET FIGHTER ZERO
美版：STREET FIGHTER ALPHA：WARRIORS'S DREAMS）

虽然现在已经出至3代，但一代那比起从前崭新的感觉仍历历在“心”，无论是清新的卡通画风，还是空中防御、ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3段超杀等等新系统的“袭击”，均是《街霸》系列走向成熟的一个标志性里程碑。



《查姆查姆去上学》　上海　DREAM BIRD（女）

电子游戏软件

九九年1月——6月合订本



《电子游戏软件》杂志社监印

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

1999

GAME风景线

1

上海AM.SHOW《电软》直袭报告



街霸ZERO 2(SS/PS)

星海传说 2(PS)

风来的西林・月影村的怪物(GB)

（格斗天书）

饿狼RB2连技

《KOF'97》指令简化

（科普园地）

微软对DC操作系统的说明

（彩版）

DC软硬件特集

格斗之王对街头霸王

《侍魂2・阿修罗斩魔传》出招

《心跳之放课后》全角色事件解答簿

游戏新闻眼



上海“98亚洲娱乐休闲设备展览会”

本刊讯　12月4日至6日，全日本娱乐设备工业协会(JAMMA)与中国世嘉华瀚国际文化发展公司共同主办了“98亚洲娱乐休闲设备展览会”。这是国内第一次由日本业内法人直接主办的街机游戏展览会，规格也是最高的。JAMMA的会长中山隼雄先生直接主持了展出的工作，日本业界共有15家厂商参展，同时参展的还有美国游戏机协会(AMMA)和香港的两家公司。

展览会在上海展览中心举办，展览盛况空前，三日内共有几万参观者，在大约六千平米的展厅中，参展厂商都摆出最新最好的街机游戏，随意供人试玩，令参观者大过其瘾。关于此次展览的实况，在后面几页有详实的现场报道，请大家注意收看。

对这次国内业界的盛会，本刊派出记者前往上海进行采访。虽然这次时间较紧张，但却采访到日本业界的高层人士，其中包括大家非常熟悉的SEGA原社长中山隼雄先生和NAMCO的社长中村雅哉先生。记者就一些国内玩家关心的问题向他们提问，比如NAMCO将如何为SEGA开发游戏，双方都做出了精彩又不尽相同的回答。中村先生说将来对SEGA和SCEI要三七开，还要将“魂之利刃”移植给DC。另外，接受本刊采访的还有美国游戏机协会的行政主管菲伊先生和CAPCOM海外贩售部的种本先生。

本刊将在下期刊登记者对日本业界顶尖人物的采访内容，欲知他们是怎样看待游戏的，他们对新主机又什么评价，他们下一个足以震动业界的决定又是什么，请留意下期的“游戏新闻眼”中精彩的“日本高层人士直击采访内幕”。

展览会花絮

★SNK记者招待会刚刚开始、高堂社长的序言才说到一半，两位衣着单薄的“SNK小姐”就倒下了一位。另一位则不慌不乱，又是掐人中、又是灌凉水，急救程序有条有理，但是却没有多少效果，只得由SNK的工作人员抬出会场。后来据说这位女孩昏到的原因是实在太兴奋，前一天晚上整夜没睡，当天又没有吃饭，完全是低血糖所致；

★会场内最吸引玩家的机器不是“世嘉拉力2”、“SPIKE OUT”这些大作和新作，而是FREE PLAY的“贴纸俱乐部”和“UFO抓娃娃机”这些奖品机。由于人太多，龙哥挤了半天也没能进去，正在无可奈何之间，忽然看到旁边有一台南梦宫钓T恤机无人问津，龙哥心中大喜，急忙挽起袖子上阵，谁料想钓了十多分钟也没能“钓”到T恤。仔细一看，T恤是被人钉在机器上的，根本钓不出来，机器筐体上还有四个小字：“仅供展示”；

★这次展览也吸引了不少日本玩家前来，在CAPCOM的展台前中日“直接对话”更是经常发生。可恨的是KEN对各式新派的“街霸”已是一窍不通，只得睁圆双眼看日本少年一次次昂首挺胸而无可奈何。忍无可忍之时，他一把扳过日本玩家的肩头，怒目圆睁道：“咱们出去谈谈！”；

★南梦宫用于测试玩家力量的“打章鱼”吸引了龙哥，他拿起类似不知火舞专用的日本折扇，双手举过头顶，大喊一声，使出吃奶的劲用力一挥，把章鱼打回了洞里。此时章鱼大声惨叫、主机灯光乱跳、音乐四起，屏幕上赫然现出一行数字：“20KG”；

★《电子游戏软件》杂志这次大获丰收，创了许多中国及个人的“第一”：特约记者KEN代表杂志，在国内第一次正式举办的日本电玩企业记者招待会上第一个提问；

中国电玩杂志史上第一次直接采访日本业界最高人士，龙哥和KEN则有幸成为第一次参加这次采访的唯一的两位中国记者；

第一次制作真正属于中国人自己的新闻报道；

日本业界高层人士第一次与中国电玩记者合影；

中国玩家第一次真正意义上的节日；

龙哥第一次去上海；

龙哥第一次被上海高手打哭；

龙哥第一次看到活的“游戏小姐”；

龙哥第一次说上海话；

♀|·#￥%……—

亚洲娱乐设备展 特报之一

NGP 年内发售 200 万台？！

——SNK 新闻发布会实录

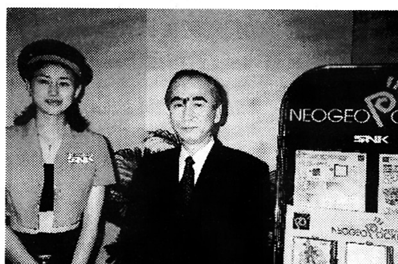
本刊特派记者：KEN、PINSER



一九九八年十二月三日，上海花园饭店。

尽管窗外寒潮肆虐，莲花厅内却暖意浓浓。只能容纳四十人的会议厅中，挤了不下六十人，忙得服务员赶着场搬椅子还不能解决问题，还有不少闻讯而来的人只能站在门口和过道上，众人的焦距都集中在会场后那块巨大的背景牌上：SNK 新品介绍及记者招待会。这是国内第一次由日本著名游戏机公司举办的正式形式的记者招待会，虽然消息发布的很晚，但仍然吸引了来自国内业界各主要媒体的记者以及游戏经销商的注意，SNK 本身似乎也对此非常重视，社长、代表董事长高堂良彦亲临会场并发言，还有 SNK 其他高层领导：开发本部部长、销售本部部长、亚洲事业部部长等等，着实让与会者吃了一惊。

高堂社长是带着令人激动的消息来到中国的。在记者招待会上，他宣布 SNK 将把新推出的便携式主机"NEO GEO POCKET"（袖珍 NG）以中国为主要阵地进行销售，从 98 年 12 月 4 日第三界亚洲娱乐设备展览开幕开始，到明年年底的一年内，SNK 计划在中国大陆销售 200 万台 NGP！！同时，SNK 也将会正式把业务用主力基板推向中国大陆，并有计划在大陆设立自己的游戏中心。



▶SNK 社长高堂先生与身着带 SNK 字样服装的小姐在展示 NGP 的角落让记者拍照。

高堂良彦高度评价了 SNK 自己生产的便携式游戏机主机，虽然 SNK 在过去八年里将主要力量放在街机上，并生产了大量的高科技、第一流的游戏软件，但是同样也没有放弃家用便携式游戏机，SNK 希望能够把玩家所欢迎的业务用游戏原封不动地移植到 NGP 上，从而能够使更多的人能够享受 SNK 优秀节目的乐趣。高堂相信自己的产品一定会非常受欢迎，并一定能够引起非常的轰动。

在谈到去年经济危机带来的影响时，高堂认为虽然危机对经济产生了影响，但是反过来却使人们有了更多休闲的机会，人们对娱乐主机的需求也会增大。

SNK 总公司海外本部部长宫岛表示，SNK 的主机在市场竞争中有很大的优势，因为价格比较低廉，所以在巴基斯坦、印度及中国等第三世界国家中很受欢迎。现在 SNK 的产品已销售到了 60 多个国家，并已经在英国、美国等国家设立了法人代表和销售网络，他希望能够尽快在中国设立具有法人资格的代表，从而促进 SNK 产品的销售，并完善售后的服务。他同时表示，目前 SNK 的产品也受到盗版的巨大困扰，进入中国市场之前他们将对盗版有所动作。



目前 NGP 发售后一个月的销售情况是：国内 6 万台，海外 2 万（软件 3 万 5 千份），宫岛称 SNK 希望在今年年内海外能够销售到 5 万台 NGP 主机，明年 3 月前销售 10 万台。对于 SNK 来说这是一个值得纪念的数字，但是与他们在中国目标相比还有很大的距离，然而 SNK 对自己有着充分的自信，他们同时也希望国内的媒体及经销商能够给予充分的帮助。

宫岛同时透露，彩色 NGP 将在明年春天正式推出，其软件与目前推出的黑白主机完全互换，但价格没有确定。而计划在中国销售的主机价格也没有确定，SNK 还将对市场作进一步研究之后才能够透露。

SNK 开发本部的松本部长对软件开发有着独特的想法，他认为 SNK 一直致力于 16 位元主机软件的开发，所以 SNK 对 16 位元游戏主机的优缺点都非常清楚，软件开发本部将继续尽力地开发更好的 16 位元软件，许多原"NEO GEO"主机的软件，都将尽快地移植到 NGP 上。松本表示 SNK 将投入更多的精力和资金，使 NGP 成为人们一见倾心的主机，使人们在游戏中得到更多的游戏投入。

SNK 在中国的战略主要有三个部分：扩大街机产品在国内的销量（从目前的 50 万台发展到 100 万台），主要销售市场在上海及上海以北的城市中；加强软件与硬件的捆绑式销售；加强家用便携式游戏机（即 NGP）在中国市场上的销售，SNK 将会采用降价的方式来扩大销量。

本刊记者首先提问：NGP 与世嘉 DREAMCAST 之间的软件互换将从何时正式开始？对此高堂社长称基本上将会在明年春天正式开始，形式将会是在 NGP 主机中培养角色，然后连接在 DC 主机中进行游戏。

当被问到黑白掌机与彩色掌机之间的销售是否会有冲突这个问题时，宫岛称不会有影响，因为这两种主机所对应的消费层次并不相同。他同时提到任天堂也有黑白掌机，但并没有影响到"彩色 GAME BOY"的销售。并且"彩色 NGP"与黑白之间软件完全通用，如同 GB 一样。

对于 SNK 如何定出大陆 200 万台这个天量的销售预算，宫岛解释到，中国的人口很多，从比例上来讲，200 万台还是一个很小的数字。至于具体的销售方法，SNK 目前还不便于透露。

会后接受本刊记者特别采访时，高堂社长表示，SNK 并不完全排除在世嘉业务用基板制作游戏的可能性。这是否预示着 SNK 在未来会有更大的变化和举措？一切还是未知！



◀在新闻发布会结束后，SNK 公司准备了酒会，与会人员一边吃东西，一边继续向 SNK 官员提问，甚至问道 SNK 将怎样对待盗版问题。



世嘉梦工场如期发售 十五万台主机销售一空

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉新世代主机"梦工场"(DREAMCAST)于11月27日正式发售，发售当日，15万台库存主机全部销售一空。世嘉表示，目前工厂正在连夜赶制，争取尽快推出主机以满足广大玩家的渴望。

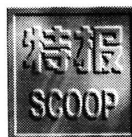
尽管有10万预定了"梦工场"主机，但是在首发的当日仍然人满为患。千叶电器街的专卖店门口排起了长达千米的长龙，部分商店出现了混乱的局面。

由于主机数量奇缺，香港市场上的"梦工场"亦开出天价，从当初预订的不到3000港币，直升至超过5000港币，奇货可居令事前预定的玩家叫苦不叠，许多人为了不损失1000港币的预定费而多花了2000港币买回主机。

中国国内市场亦有少量主机流入，目前取货价据说不低于7000元人民币，销售价更是高达8000元人民币以上，但仍有人购买，其诚心可见一斑。至于软件价格，"VF3·TB"之类大作亦超过千元，价格之离谱令人乍舌。

世嘉表示，目前的商品紧缺主要是NEC流水线能力不足，只能生产原来4成产量所致，这种情况可能要一直持续到明年春天之后才会有所改进，玩家如果不想损失太多可以等到明年价格回稳后再行购买。

与主机抢购风潮形成对比的是一系列软件的推迟。因为连网对战的关系，"SEGA RALLY 2"已推迟至明年1月，"BLUE STINGER"、"CLIMAX LANDER"也推迟到明年，甚至传来"SONIC ADVANTURE"也要推迟的消息，这对于雄心勃勃的世嘉，显然是非常不利的消息。



业界的半年，有喜有忧 各机种销售成绩各有不同

本刊讯 自98年3月底至98年9月底这半年间，游戏业界又经过了热热闹闹的六个月，期间各厂商都在努力地推广各自的主机，产量如下：

日本国内

任天堂：SFC——从1706万台到1709万台
GB——从1923万台到2007万台
N64——从315万台到350万台
SECI： PS——从1151万台到1315万台
SEGA： SS——从560万台到574万台

日本以外

任天堂：SFC——从2973万台到3130万台
GB——从4304万台到4949万台
N64——从903万台到1628万台
SECI：PS——从2131万台到2999万台
SEGA：SS——从296万台到302万台

从上面数据可以看出，以单一机种来看，PS的成绩最好，SS最差，甚至还不如SFC；但由于任天堂公司的主机种类多，若论总成绩，反倒是我们已经不太关心了的任天堂的成绩最好，它的三种主机累计产量远远超过其他两家公司，看来毕竟"瘦死的骆驼比马大"呀！



微软推出中文 Windows CE 将来也许会与游戏机相关

本刊讯 微软11月27日将推出用于掌上PC的第一个中文版本的Windows CE操作系统及相应的应用软件包，发行仪式将同时于上海和台北举行，微软将同时推出简体中文版和繁体中文版的Windows CE。中国最大的PC供应商联想集团是即将推出基于简体中文Windows CE平台的掌上PC的供应商之一。

IDC亚太分部计算机系统研究主任Dane Anderson说，Windows CE设备在中文市场上尚未形成气候，但是微软中文Windows CE平台的推出将使市场发生巨大变化。为使中文Windows CE平台更吸引中国用户，微软在Windows CE应用软件包中附带一个中英字典。

几家台湾地区的供应商也宣布了进入这一市场的计划。例如Leo系统公司将推出简体中文和繁体中文两个版本的掌上PC设备。

预计今年年底或1999年初中文Windows CE设备将大批交货。

大家知道SEGA的新主机DC采用的就是Windows CE当操作系统，有了中文Windows CE，也许在不久的将来SEGA也许会"大发慈悲"，专门为中国玩友推出中文版DC呢。



CSK提供世嘉"梦工场" CRI ADX和MPEG系统

本刊日本专讯（记者：KEN） CSK于今日正式宣布将为"梦工场"软件开发提供ADX技术。ADX是一种高级的压缩程序，曾被运用在世嘉"土星"上处理音响回放，能够获得相当高的回放效果，损耗近乎于无。

据称由于"梦工场"机能完善，ADX的使用将近乎完美无缺，而且几乎不占用主机的处理时间。试音碟上称，它仅使用了不到SH4百分之一的机能。

与音响回放相对应的，是CSK同时宣布了"梦工场"专用的MPEG格式图形回放软件。据称该技术使用在"梦工场"上可得到几乎没有失真的全屏影响，其流畅度和清晰度、层次感都非常出色，而该技术中的某些部分现在还处于保密阶段。

世嘉在DC游戏"VF3·组队战"和"索尼克大冒险"中使用了该软件回放技术。



KONAMI正式宣布 "梦工场"专用游戏

本刊日本专讯（记者：KEN） KONAMI于今日正式宣布了为世嘉"梦工场"开发的两个游戏，令人失望的是，这两个节目与"恶魔城DRACULA"或"METAL GEAR"都没有关系。

两个游戏中，一个被称为"FIGHT SHOOTER"，是一个类似于"TOP GUN"之类的主观视点射击游戏；另一个的名称则为"POP' N MUSIC"，是一个非常类似于PS版"PARAPPA THE RAPPER"的节目。这两个游戏都将在99年春天推出。

新闻特写

关于上海之行
若干“问题”的交代

记者：PINSER

主编问我12月1日到12月5日这几天都做了些什么，在没有严刑拷打，也没使什么“美人计”的情况下，我居然就如实招供了……

起程

12月1日晚六点，我和“三栖人”的作者AKIRA君乘K21次列车前往上海，准备参加“全日本娱乐休闲设备展览会”。2日一早，起来就发现一路都在下雨，列车晚点一小时到达上海，害得来接我们的KEN君在“肯德基”中隐蔽了一小时。上海比我想象中要冷。

第一次来到上海，尽量不使自己的外表看起来象个好奇的孩子。AKIRA君回自己家了，我跟着KEN君回住处，自此开始了连续三天的共同行动。一通地铁桑塔纳上楼进屋之后，算是安顿下来。如KEN君所说，我成为上海300万流动人口中的一员……

上下左右前前后后地联络一气儿之后，下午找到华翰公司的刘德伟先生，拜刘先生所赐，我们拿到了三张至关重要的请柬。晚上，见到了久闻大名的游戏界前辈张弦君。谈话切磋之后，现任上影厂导演的张弦君对电玩的痴迷与热爱令我万分钦佩（他居然还有一百多盒MD卡带，许多还都是原版的），尤其是打“街霸”的水平更是出神入化，令我甘拜下风。

潜入

3日下午拿着上午拟好的采访稿，使用请柬将全国“流行”的倔强负责型看门老人搞掂后，成功潜入了正在布置中的展览会场。会场中许多工作人员正紧张忙碌地进行会场布置和机器的调试，已经大致能够看出4日展会的情况了。在会场中见到了上海南梦宫负责人钱自清先生，本想进行采访，无奈钱先生正忙于主持布置工作，没有采访成。之后一直到离开上海，也没有机会对钱先生进行采访，成为遗憾之事。看到大家都在忙忙碌碌，我俩不便在场内闲逛，拍了几张未布置完成的会场照片之后便离开了。

▶展厅中布置已经初具规模，贴了很多招贴画。不过这次的人物并不是『盗画』……

神仙会

3日下午四时，在上海“花园酒店”，日本SNK公司举办了一次规格非常高的新闻发布会，正式宣布该公司的新型手掌机“NEO GEO POCKET”在中国推出。发布会后，经过AKIRA君的联络，见到了中国游戏界最有名的女性电玩迷兼撰稿人雪鹰小姐和她的同样热爱电玩漫画动画的哥哥，还有上海制作动画漫画个人主页的HUI & XING姐弟，连同其他杂志同仁一起吃晚饭，就象神仙会。

开幕

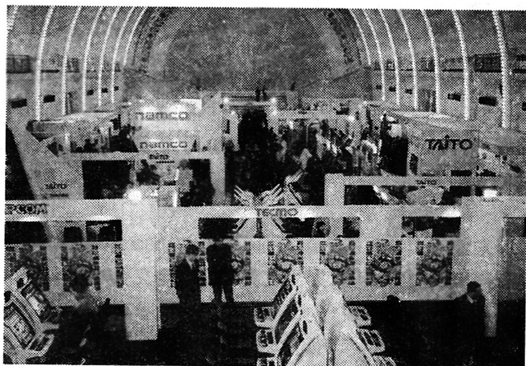
4日一早，天气转好，一切就等开幕了。九点半在上海展览中心的广场上，“全日本娱乐休闲设备展览会”终于要开幕了。广场上约有近一千人，虽然都想早点儿进入会场，但大家还是按住内心的躁动，看主办者和官员们进行开幕剪彩。剪彩仪式前，自己崇拜的日本业界“大佬”们站在台上分别讲话，心中暗暗期盼中国第一次规模较大的街机展快些到来。

此次展览是全日本游乐设备工业协会与中国华翰国际文化发展公司共同主办的，双方最高层领导和中国文化部副部长、上海市副市长、日本驻上海总领事分别在开幕式上致辞。为我们广大电玩迷所熟知的原SEGA社长中山隼雄先生在致辞中说：“娱乐也是一种文化，自古以来，中国就是一个文化先进的国家，亚洲各国都到很深的中国文化的影响。我们（指日本）虽然掌握了最新的电脑技术，但是其关键还是取决于文化方面的。软件是否有趣，对于娱乐业而言就是利用硬件和软件的先进技术来表现和发展“娱乐”的文化。

在展厅大门打开的时候，我看到人们几乎是一涌而入，散落在六千平米展厅中的街机迅速被迫不及待的玩家占领。上海街机展终于开始了……

激动

本次展览会的展览面积约为六千平米，其中作为街机双巨头的SEGA和NAMCO分别占据了35%的面积，其他十几家公司则分割了另外30%的场地。



◀主展厅有高高的穹顶，里外两侧各有宽阔的楼梯，拾阶而上，两侧是很宽的回廊。此图片是在外侧楼梯上拍的。

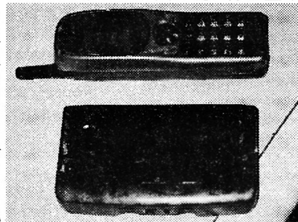
SNK的展区

一进大门，SNK的展区就在眼前。在门厅通往主展厅的门口两侧，各有一个SNK的展台，右侧展台前个挂了两幅巨大的KOF人物画，很是惹眼。走进一看，原来是用宽幅彩打印在白布上的。在展台的两侧，又分别摆了七、八台机器，加上展台内的共有二十多台机器。

这次SNK主要是来推广其掌机“NEO GEO POCKET”的，所以在最显



眼的位置上摆放了"NGP"主机，还有两台可以供参观者随意试玩。"NGP"外形很小，与"袖珍 GB"差不多，比"袖珍 GB"略厚，有 7 种颜色，其中还包括白色半透明的。笔者玩了一下所展示的"KOF R－1"，感觉人物比 GB 版要大，而且没有残像，还算不错。不过只有这一个试玩游戏，略显单调。



▶这是 NGP 与松下手机比较，尺寸稍小。

街机方面，SNK 一直是国内最受欢迎的街机厂商，这次当然不会错过机会，将许多最新的作品带来参展。最让我兴奋的是两款用"HYPER NEO GEO 64"制作的 3D－FTG："阿修罗斩魔传"和开发度 60％的"饿狼传说 WILD AMBITION"，第一次见到 3D 版的"侍魂"，感觉似乎力量感不如 2D 版，动作到还流畅；而"饿狼 WILD AMBITION"则承袭了 2D 版的神髓，完成后定当不错。SNK 展出最多的是 2D 最新作品"幕末浪漫第二幕"，大约有 7、8 台，有很多人在试玩。另外还有"突击奇兵 2"、"KOF98"和用新基板制作的光枪游戏和赛车游戏。



▲用"HYPER NEO GEO 64"基板制作的赛车游戏，效果比"MODEL 2"的要好。

SEGA 的展区

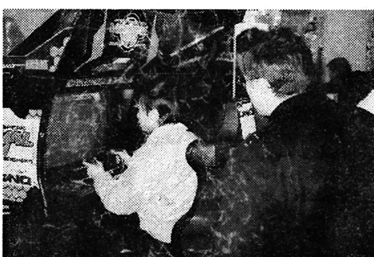
长方形主展厅的的两端是很宽的楼梯——苏式展厅式样（上海展览中心是苏联援华时建造的，我见过的苏联建造的全是有宽楼梯的），SEGA 展区的一部分就位于里侧楼梯的脚下，另一部分位于二楼左侧的回廊上。我粗算了一下，这次 SEGA 大约带来了约 30 种游戏，至少 50 台以上主机，许多都是最新的大屏幕主机。进入 SEGA 展区的大门，左右两排都是可以连线对战的带筐体赛车游戏，几乎包括所有用"MODEL 3"开发的赛车游戏，还有我没有见过的"DIRT DEVILS"和"LE MANS 24"。与这两排赛车筐体背对背的两排主机分别以光枪和体感为主题，左侧一排有最新的光枪游戏"死亡之屋 2"（与 DC 可以互换的 NAOMI 基板）和"THE OCEAN HUNTER"，效果出众，三台"死亡之屋 2"筐体内外都挤满了人；右侧一排有"MOTOR RAID"（MODEL 2，骑摩托车互相砍杀）、"SEGA WATER SKI"（划水）等等体感机。还有在日本长期上榜的"电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板"，对战的人络绎不绝。这些豪华气派的大型街机使 SEGA 在楼下的展区显得格外吸引人。



▲四个人在对战"DIRT DEVILS"。



▲对"死亡之屋 2"感兴趣的人非常多，不用说玩，就是想看看都很费力。



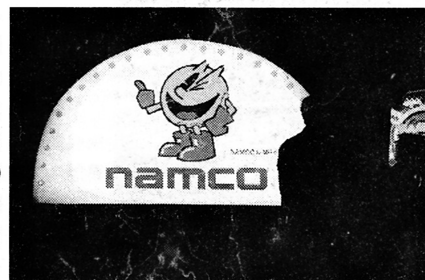
▲这位小姐与别人对战『神剧七巧板』十分专心。



▲SEGA 大型的奖品机只供展示，所以无人问津。

在二楼左侧，整整一条回廊都是 SEGA 的第二部分展区，这里的主题是动作游戏和体育游戏。我想往以久的"格斗之蛇 2"就在中间的一台大屏幕主机内，我和 KEN 君来时，发现张弦君已经在此钻研很久了。至于为什么他总在这里不去其他地方，其实就为了能轮上玩旁边的"SPIKE OUT"。这款 MODEL 3 的最新 ACT 是可以四台机器连线游戏的，四个人操纵四个角色在某个区域内遇敌就打，某人打不过可以躲到一边，不过因为是随意游戏，所以没有看到有人进行"战术躲避"，通常是死了再来，似乎都有前赴后继的精神。在北京我总舍不得玩的"VR 射手 2·98 版"，这次虽有展出，但总是被人"霸占"，看来我没有白玩儿游戏的命。其他还有一些让我看着眼馋，就是玩儿不上的游戏，包括"TOP SKATER"（滑板）、"BEHIND…ENEMY LINES"（光枪）、"WAVE RUNNER"、"SKI CHAMP."（滑雪）等等。算了，等北京有了再玩儿吧。

NAMCO 的展区



在日本，NAMCO 一直是 SEGA 在街机领域中最大的对手，此次展览也派出同 SEGA 相同规模的阵势，近 30 种游戏，展区的面积也与 SEGA 相同。NAMCO 的第一展区在主展厅的中间，面积与 SEGA 在主展区的面积相同。不知是有意还是巧合，主题竟也完全一样，全是一些大屏幕的体感机，残酷竞争的同时世间也有许多幽默存在，生性乐观的人可以随时找到乐子。最吸引我的是驾驶坦克作战的"TOKYO WARS"，AKIRA 君也在此流连忘返，玩儿了一遍又一遍。赛车游戏有不少，但却没有 NAMCO 最著名的"山脊赛车"。我觉得最有意思的是"RACE ON！"，这个游戏也可以四人对战，机器的上方各有一个小摄像机对准座位，可以将游戏者的相貌拍下来，玩者就能看



▲这是在 3 日潜入时拍的"TOKYO WARS"，静静的等待坦克机师的到来。



▲NAMCO 的中村社长和其他人员与桥本总领事在一起合影。

到自己的大头像坐在Q版的赛车上，再开着这台车与其他人对战。经常可以看到喜怒哀乐、长短方圆等各式人头在赛道上左冲右突、唏哩哗啦地比赛，看得人忍俊不止。NAMCO 的体感机种类较多，有滑雪、有赛艇、有激流双人划皮艇、还有骑山地车等，都玩儿一遍的话唯恐体力不支，所以都没有玩儿(其实是怕丢脸)。在“TOKYO WARS”前方摆了两台光枪游戏(？)，名为“COOL GUNNER”。我搞不清那到底算不算光枪游戏，因为玩者持枪并不是朝屏幕打，而是朝类似大澡盆的机台内的铁罐子打，铁罐子就会象被西部牛仔打中那样跳来跳去。看着“神枪手”门将那个倒霉罐子打的上下翻飞，怎么也琢磨不出是 NAMCO 用什么原理弄出来的游戏，“莫非是魔法？”这么想着，生怕看得时间长了，会招了 NAMCO 的“道儿”，赶紧拉着 KEN 君溜了。

NAMCO 的第二个展区与 SEGA 在二楼的展区相对，是二楼右侧的整条回廊。这里不但游戏新得让我狂喜，而且这里许多机台就是在上海南梦宫的工厂中制造的，而且国产化率相当高。终于看到了街机版的“铁拳 3”自不必说，NAMCO 与 SQUARE 合作开发的“神佑擂台”这次终于也能亲手玩儿玩儿了。还有一款界乎“铁拳 3”与“神佑擂台”之间的 3D－FTG“FIGHTING LAYER”(拳王晋级)，吸引了 KEN 君的注意，因为那里面有个角色是条“大虫”(俗称老虎)，KEN 君对那大花斑猫特感兴趣，看来角色魅力在游戏中是绝对重要的。



▶『FIGHTING LAYER』就装在国产的机箱之中。

本来以为 NAMCO 没有奖品机，但却发现一台勾 T 恤机(“SWEET GO ROUND”)和一台崴钥匙坠儿机(“SWEET ZACK”，就是用个“缺德”的凸铲子铲奖品，一般铲子都是凹的)。本想勾上两件 T 恤、铲几个奖品带回去送给弟兄们，但勾了半天才发觉 T 恤是根本勾不下来的——仅供展示。“SWEET ZACK”可以四个人同时铲，我去时已经有四位仁兄在“勉强”了(日文努力之意)，心想先学学也不错。见一位仁兄十分得要领，铲子沿边儿崴(就象我们吃糊状食品时那样，如北方的面茶、南方的芝麻糊)，一崴一准儿，十几个之后都没有离去之意，其他几位见状深受鼓舞，眼见轮不上了，也只得暗忖：不是八戒不想大伙，实在是……



▶印有 NAMCO 字样的 T 恤太吸引人了。

其他三家较大规模的公司

这次除 SEGA、NAMCO 和 SNK 三大巨头外，其他公司都之派出试探性的队伍，规模不是很大。较大的还有 CAPCOM、TECMO 和 TAITO 三家。他们紧挨着 NAMCO，在主展厅外侧的楼梯脚下依次排开，展位面积差不多大，CAPCOM 处在稍高的位置上。

CAPCOM 带来了“SF3”、“SFZ3”、“漫画英雄对街霸”等传统 2D 对战游戏，还有一款我所不知的 3D－FTG“TECH ROMANCER POWER ON”，角色中有高达，效果很不错。

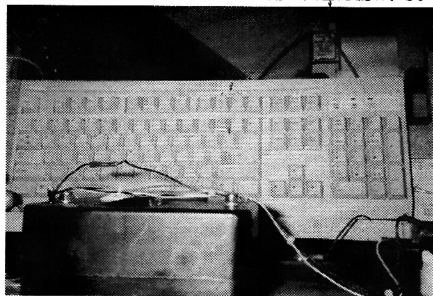
TECMO 当然不会忘了自己最新的“死或生＋＋”版，是用 NAOMI 基板作的，但没有看出特别之处。还有“TEMCO WORLD CUP 98”(3D 足球)、“ELAN DOREE”(3D 骑龙对战，STV 基板)、“MEGA TOUCH · EX TREME”，最吸引人的还是一款 360 度的射击游戏“FLAME GUNNER”，控制战士端枪上战场之类的老题材，但效果不错。

TAITO 由于在北京有分公司，这次就是以北京泰信的名义参展的，带来的节目相对较多。除了“泡泡龙 4”等益智游戏外，还有射击、赛车和对战游戏，包括“POP N POP”(PUZ)、“CHAOS BOMBERS”(PUZ)、“LAND MAKER”(SLG)、“RAYERISIS”(STG)、“CHAOS HEAT”(STG)、“DANGEROUS CURVES”(RAC)、“PSYCHIC FORCE 2812”(3D－FTG)。让我高兴得却是那台原装的“电气机车前进！2”，是完全模拟驾驶室内部构造的那种，玩了一下，带回力的速度档感觉相当好，难怪这种游戏居然在日本那么红。不知大家还记不记得光枪游戏“OPERATION WOLF”(好像叫“野狼行动”)，这次 TAITO 带来了姊妹篇“OPERATION TIGER”(难道又要叫“野虎行动”)，十分过瘾，但愿这些机器在展览结束后能留在国内。



伴月的群星

月亮要星星来伴，花儿要绿叶来陪。展馆的四周分布着其他参展公司，甚至还有美国游戏机协会的展台。他们大多以“印刷俱乐部”为主，每台主机前都排了长长的一队，许多人用印出来的彩色胶纸贴在名片上，挺好看的。在美国游戏机协会的展区内，除了模拟保龄球的机器之外，最新鲜的就是一台外表与其他街机没有不同的主机，它的内部是用一台普通的电脑来运行游戏的。它就是本刊曾经报导过的 MICROSOFT 相统一街机格式的系统，虽然还是用街机通用的摇杆来玩儿，但掀开面板就能看到一个标准键盘和一个很大的电脑机箱，这玩艺要真能统一街机，那电视游戏就彻底被电脑吃掉了。



▲一掀开面板，就可以看到内部的电脑。

回家

一天的时间似乎瞬间就过去了，展会 4 点准时关门。出了展厅见到了赶来见面的一心(人间五十年的作者)，利用最后在上海“流动”的 4 个小时，先回驻地去取忘记拿的胶卷(都是记录几天来行动成果的，若没带回北京，只有以死谢罪了)，之后 KEN 和一心二君又陪我到外滩和 THE PEOPLE SQUARE 以一堆漂亮的建筑为背景照相，直到八点 K22 次列车缓缓出站，我知道：明天就回到北京了……

新闻分析

中国玩家的节日与狼

特约记者：KEN

中国玩家终于盼来了自己的节日——真正的节日！

12月4日到12月6日，上海展览中心成为了国内玩家的圣地，来自上海和全国各地的数万名玩家在这里渡过了让他们终生难忘的三天。

对中国电玩业来说，这不蒂是一个巨大的突破。中国，正以其独有的魅力，吸引着国外娱乐厂商的注意力。也许在不久的将来，类似TOKYO GAME SHOW、JAMMA SHOW之类的展览会越来越多，国内玩家的口味和设备，也将很快同世界同步。

中国玩家的节日，将越来越多。

但是在兴奋之余，笔者又不得不想起一个非常熟悉又令人嗟叹的名字：中国电玩业。如果说在几年之前，日本人还是在玩"狼来了"的游戏，那么在1998年12月4日之后，狼随时随地都会真的来了！

国外厂商的大举进入，将对脆弱的国产游戏业产生巨大的打击。目前国内游戏软件开发仍然保持着凭兴趣结合、手工作坊式的落后开发形式，很难想象他们能够面对来自强有力对手的重击。

其实，中国电玩业所面临的最大问题并不是软件开发，而是销售。中国软件程序开发者曾经制作过不少优秀的电脑游戏软件，其中不乏一些优秀的开发人才，有的软件更是在日本等游戏本土卖出过佳绩（如"官渡"）。但是，不能按照市场经济的规律来操作游戏软件的开发，以及在宣传推广上的柔弱无力，从根本上阻碍了中国游戏软件产业的进程。

中国电玩产业的开发正处于一个矛盾之中：一方面，拥有大量质素优秀的软件开发人员却缺乏培养和引导；另一方面，一些有兴趣投入的商家又不知道如何操作游戏软件的开发与销售。这个矛盾导致的最终结果就是商家因为错误投资或没有利润收入而对扶植游戏产业失去了兴趣，游戏开发者因为无人喝彩和难以发展而终止。最终在国外游戏公司面前彻底败下阵来。

第三届亚洲娱乐设备展能够在上海举办，说明政府对此项行业已经有了一定的认识，也有意向推动中国娱乐设备的发展。从硬件上来讲，中国已经有了很大的进步（如此次展览会上南梦宫的主机有60%是国产的，国产化率已达到99%），但是软件仍有很大不足。中国是不希望成为别人的廉价劳动力工厂的，中国游戏业的天空需要的不单单是世嘉和南梦宫，我们呼唤着自己的太阳！所以，我们必须奋起！！

狼就要来了——事实上，狼已经来了。在这中国玩家的节日里，我们老话重提，真心期盼着中国电玩产业的灿烂明天！

来自美国的新闻及特报

如何为Playstation开发游戏

编译/本刊驻美记者　叶展

背景材料

Playstation上的"Final Fantasy Ⅶ"出来后，其成功有目共睹（赚了大把的银子）。于是大家都眼红了，又开始"克隆"。美国的不少公司都在开发和"Final Fantasy Ⅶ"类似的RPG.就目前批露的一些资料来看，没什么可圈可点的东西。但同时在一些杂志上发表了他们开发此类RPG的心得，倒值得一看（因为好象Square从来对这些东西都是密而不宣，相比之下美国的小公司倒开放得多）。

对大家所熟知的东西就略去不提了，专门就几个技术性问题介绍一下，看看在开发"FF Ⅶ"类型的RPG时有什么要注意的地方。

SONY授权过程

市场上销售的每一部Playstation游戏，在其外包装上都印有一个SONY授权许可的标志。这个标志表明此游戏通过了SONY严格的评估，符合SONY制定的有关游戏内容和质量的一整套标准，被SONY批准上市。那么这套授权机制是如何运作的呢？

首先，SONY严格限定了每年为Playstation开发的游戏的数量。这意味着所有的软件公司必须从这有限的份额中通过激烈竞争争取到属于自己的份额。只有象极少数大头，如Eidos和Square，由于他们公司的实力和软件优良的品质和信誉，获得了SONY的全权委托，可较自由地支配自己的份额。其他公司，必须先完成软件的初始设计和开发计划书（initial design and planning），如果SONY看上了游戏的初始设计，对计划书感到满意，SONY将买断游戏概念（game concept），然后授权软件开发。在进入正式开发后，在软件开发生命周期的任何阶段，SONY将进行全程监督，并且有权在任何时侯以未达到SONY的标准为理由收回开发授权中止开发。

开发过程

"FF Ⅶ"类的 RPG 游戏，具有三大要素：实时三维人物（RT3D，即 real－time 3D）在静止地图上移动，预先 render 好的叙事性 FMV 和实时全三维战斗场景。这三大要素就是构成整个"FF Ⅶ"的积木，通过搭配组合形成了整个游戏的结构。若要开发"Final Fantasy Ⅶ"类的 RPG 游戏，一般来说需两年左右时间。目前几个美国公司做的几个"FF Ⅶ"的 clone 都花了差不多这么长时间。一般来说首先是游戏的初始设计，然后先将美工组织起来，制作 FMV 和背景图象。在美工开始工作几个月后，程序员才加入进来。



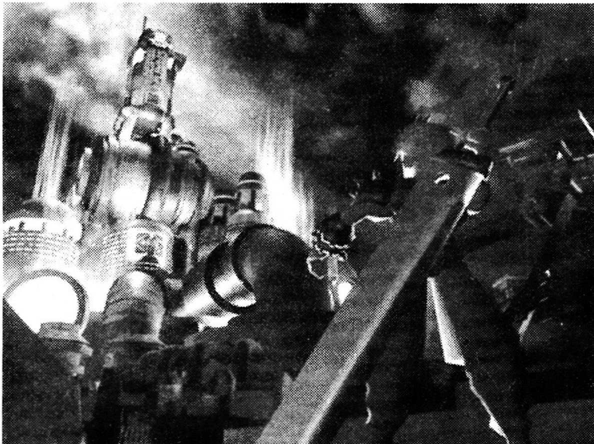
▶叙事性 FMV 在 RPG 中所起到的作用越来越重要，这算是制作者对玩家的一种『溺爱』吧。

内存分配

Playstation 是开发 RPG 游戏的理想平台（废话！"Final Fantasy Ⅶ"等大作在那明摆着呢！），其中很重要的原因之一是 Playstation 可较流畅地播放预先 render 好的 FMV。而这对叙事型 RPG 是不可或缺的。但 Playstation 也有自己的技术局限。其中最麻烦的是内存容量不足。区区 2MB 的 RAM，美工们必须在其中塞入材质（texture maps），色彩表（color look－up tables），动画，三维模型和静态背景等等。

对"Final Fantasy Ⅶ"类的 RPG 来说，有两种显示模式：地图模式和战斗模式。地图模式被用来使玩家探索游历游戏大环境。其特点是低分辨率的人物，在卷动或静止背景上移动（"FF Ⅶ"是静止背景，无卷动）。在这种地图模式下，大部分内存被用来存储高分辨率的预先 render 好的背景画面。地图模式下，人物在整个屏幕上所占面积较小。采用低分辨率 polygon 模型，大约 100 到 140 个 polygon，较少或不使用材质。人物的动画（动作）也较简单（简化）。

战斗模式被用于表现战斗场面和交代某些剧情。采用全交互真三维背景和高分辨率人物。由地图模式转换到战斗模式意味着游戏由侧重叙事转换到侧重实时动作和交互。影视的镜头技术在战斗模式中也被广泛采用，如 panning 等，用以生成某些特殊效果。人物使用高分辨率模型，除环境材质外（远方天空等）外大部分背景和道具都是三维模型。人物较大，有一定细部效果，用 300 到 400 个 polygon，动画（动作）也较细致（复杂）。左下表列出在两种不同模式下，playstation 内存的分配情况。



在游戏开发过程中，大量的时间精力（金钱）被投入到内存优化中。一般来说，静止的背景图象是很难压缩的。因此，大部分努力被用于优化实时三维模型和材质上了。如何构造既好看又不占用太大内存（太多 polygon 和材质）的三维模型，是美工们工作的重中之重。虽然这问题搞的美工们满头雾水，叫苦不迭，但在现有的硬软件条件下，是无法回避的。

内存分配（2MB）

地图模式	战斗模式
背景（BACKGROUNDS）	背景（BACKGROUNDS）
材质（TEXTURES）	材质（TEXTURES）
动画（ANIMATION）	动画（ANIMATION）
三维人物模型（RT3D GEOMETRY）	三维人物模型（RT3D GEOMETRY）
字库（FONTS）	字库（FONTS）

HMD 格式及关键帧插补技术（keyframe interpolation）

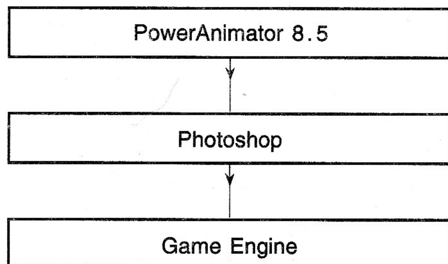
对游戏开发人员来说，目前可采用的几种存储三维模型和动画信息的文件格式是 .MIM、.TOD 和 .TMD。最近又提出来一种新的文件格式 .HMD。其最大的优点是。HMD 文件格式允许编程人员访问动画的关键帧（keyframe）数据，这样编程人员可利用某些算法进行动态插补。象原来要存储 30 帧的动画，现在只须存储 7 帧就可以了，然后通过实时插补生成其他帧。这样节省了 playstation 极为宝贵的存储空间。从而可生成更多更复杂的实时三维动画，而这意味着游戏人物的动作将更细致，更柔和。

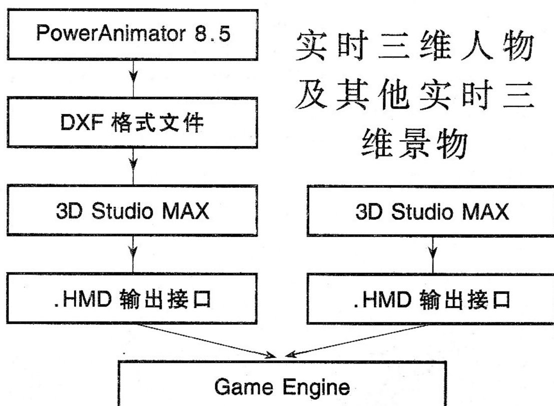
三维软件工具

三维动画软件自然是开发时必备的工具。象"FF Ⅶ"这类游戏，背景和 FMV 需要较高质量的预先 render 好的图象，因此选用较高级的三维软件，如"PowerAnimator 8.5"。实时三维人物和其他实时三维景物则用"3D Studio MAX 2.0"生成。程序员需要写一个 plug－in，其功能是将在"3D Studio MAX"中生成的三维模型、材质、动画等数据转换成 .HMD 格式。这样游戏开发引擎（game engine）才能处理。下图列出了美工制作的流程：

美工工作流程

静止背景图像及过场动画



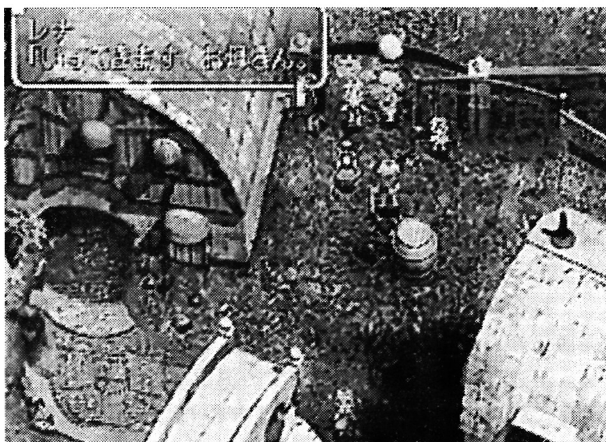


PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
头文字 D	头文字 D	讲谈社	RAC		1月7日
超级英雄作战	スーパーヒーロー作战	BANPRESTO	RPG		1月7日
新俄罗斯方块	THE NEXT TETRIS	BPS	PUZ		1月7日
钓鱼手柄	つりコン	ASCII	ETC		1月14日
巴斯垂钓台	バスランディング	ASCII	SPG		1月14日
巴斯垂钓台(钓鱼手柄同捆版)	バスランディング(つりコン同捆版)	ASCII	SPG		1月14日
冷藏	DEEP FREEZE	SAMMY	3D－STG	3D－STG＋AVG	1月14日
办好游戏中心	できるゲームセンター	翔泳社	SLG		1月14日
电影院英语会话 系列一 爸爸没有去天国	CINEMA 英会话シーリズ Vol.1 天国に行けないパパ	SUCCESS	不详		1月14日
生理(暂名)	サーカディア	SCEI	不详		1月14日
战斗运动员大运动会 GTO	バトルアスリーテス大运动会 GTO	AIC/iPC	3D－ACT	对应振动手柄	1月14日
封神领域・Eretzvaju	封神领域 Eretzvaju(エルツヴァーユ)	YUKE'S	3D－FTG	片头动画 2分钟	1月14日
美少女梦工场・加油!加油!公主	プリンセスメーカー・GO!GO!プリンセス	NINELIVES	TAB		1月21日
咕咕的修行之路	グーグートロプス(GUGU TROPS)	ENIX	SLG	实时 SLG	1月28日
血腥咆哮 2・带来新时代的人	BLOODY ROAR 2・BRINGER OF THE NEW AGE	HUDSON	3D－FTG	对应振动手柄	1月28日
亲密爱人	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NEC	SLG	恋爱 SLG	1月28日
蹦蹦跳跳组 3・干事维德儿	つんつん 3・カンジベーダー	讲谈社	STG		1月28日
爱的副歌 2	リフレインラブ 2(REFRAIN LOVE 2)	RIVER HILL	AVG		1月28日
痛痉医生(暂定)	クリック メディック	SME	AVG		1月28日
十五子游戏	バックギャモン(BACKGAMMON)	ALTRON	TAB	西洋双六	1月上旬
泡泡枪少年	バブルガンキッド	TAKARA	3D－ACT		1月下旬
水族馆计划・通向鱼猎人之道	水族馆プロジェクト・フィッシュハンターへの道	テイチク	SLG	对应 PDA	1月下旬
猫侍	猫侍	HUMAN	AVG		1月下旬
数码怪兽世界	デジモンワールド	BANDAI	RPG		1月下旬
客厅!职业 5 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR! PRO 5パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		1月下旬
MYSIYA 最佳・兰古瑞萨 1&2	メサイヤ BEST・ラングリッサー1&2	MYSIYA	S・RPG		1月下旬
兰古瑞萨 4&5・最终版	ラングリッサー4&5・FINAL EDITION	MYSIYA	S・RPG		1月下旬
真爱物语 2	トゥルーラブストーリー2	ASCII	SLG	恋爱 SLG	1月
魔道灵士主恩	魔道灵士シュオン	ASCII	RPG		1月
创造游戏软件	ゲームソフトをつくろう	IMAGINEER	SLG		1月
快刀乱麻 雅	快刀乱麻 雅	IMAGINEER	SLG		1月
快刀乱麻 雅(限定版)	快刀乱麻 雅(限定版)	IMAGINEER	SLG		1月
艾尔顿・塞纳的赛车决斗 特别版	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	RAC		1月
公爵纽凯姆・完全熔化	デューク ニューケム トータル メルトダウン	KING RECORD	STG		1月
麻将小子	麻雀やろうぜ	KONAMI	TAB		1月
真髓・棋仙人(暂定名)	真髓・棋仙人(假)	J・WING	TAB		1月
音乐小说保存版 3～街・命运的交叉点	サウンドノベル エボリューション 3～街・运命の交叉点	CHUN SOFT	AVG	土星名作	1月
日本职业麻将联盟公认・手解麻将 入门篇	日本プロ麻雀联盟公认・手ほどき麻雀 入门篇	NAXAT	TAB		1月
ECSAFORM	エクサフォーム(ECSAFORM)	BANDAI VISUAL	S・RPG		1月
魔女之子大作战	魔女っ子大作战	BANDAI	SLG		1月
喂,走,钓飞鱼去	それ行けフライフィッシング	VICTOR	SLG	钓鱼	1月

其它

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
斗龙传说・热情少女	斗龙传说エランドール	SS	KAMATA & PARTNERS	FTG		1月14日
同屋 W～两个人	ルームメイト W～ふたり	SS	DATUM POLYSTAR	ETC	2CD	1月
战国 TURB	战国 TURB	DC	NEC	A・RPG		1月14日
世嘉拉力锦标赛 2	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	DC	SEGA	RAC	通信、方向盘	1月14日
蓝刺	BLUE STINGER(ブルー スティンガー)	DC	SEGA	ACT	AVG＋ACT	1月14日
赛车控制器	レーシングコントローラ	DC	SEGA	外设		1月14日
克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	对应 VM	1月
客厅!职业 6 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR! PRO 6パチンコ实机シミュレーションゲーム	N64	日本电话网	SLG	卡带	1月下旬
柏青哥数据卡・碰撞君	Pachinko Data Card・あたる君	GB	BOSS COMMUNICATION	TAB	卡带	1月28日
守卫兔・疯狂城堡 3	バックスバニー・クレイジーキャッスル 3	GB	KEMCO	ACT	卡带	1月29日
B 皮特曼爆外传・通向胜利之路	B ビーダマン爆外传・ビクトリーへのみち	GB	MEDIA FACTORY	ACT	卡带	1月下旬
汉字小子	汉字 BOY	GB	J・WING	ETC	卡带	1月
幕末浪漫第二幕・月华的剑士～月中芳华,缓散月下	幕末浪漫第二幕・月华の剑士～月に咲く华,散りゆく花	NG	SNK	FTG	卡带	1月28日



星海传说 2

斗技场、特别能力以及对话选项完全解惑

不知玩友是否注意过这种现象，当执行队形逆转的时候，队伍中队员的友情度或爱情度就会下降。虽然在下降时并不是所有人的数值一同降低。但总有部分角色的数值会随之消减。好在数值变化不明显，所以玩家可以不管它，试试看哦！

PS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：98年9月3日	媒体：CD×2

即使熟悉了特技系统还是无法令人感到满足，因为除了一般特技外还有超级特技哦！

尽快掌握主厨术以及铁匠术吧！

这次我们要攻略的是超级特技，它是特技指令的升级版本。首先让编辑部为玩家详细介绍2项超级特技，那就是透过食物组合来制作料理的主厨术，以及利用矿物来制作出道具的铁匠术。这样就可以方便的制作出自己喜欢的道具了。

铁匠术

熟练条件：角色有一人以上学会炼金的特技，而且有2位以上的角色的CUSTOMIZE等级在4以上。

在这个部分我们要为玩家一举介绍可利用铁匠术制作出的道具。表1显示了各种可从矿物中制造出来的道具，以及该道具的特征。顺便一提，在“性能”栏中，若是武器的话则代表攻击力，若是防具的话则代表防御力。（详见下文表1）

主厨术

熟练条件：角色有一人以上学会调和，除此以外还要有2人以上的调理等级在4以上。

主厨术为超级特技指令，可从6种食物之中选出2种材料来制作料理。料理制作成功的话，就可以制作出具有回复体力等不同效果的食物了。反之，如果制作失败的话，就会得到形形色色的腐烂食物！这样的话就变成没有什么用处的“废品”道具了。（详见下文表2）

获得奖赏的最佳场所

在游戏进行到中盘以后才能到达“ファンシティ”。这个城市几乎每天都在举行斗技和料理方面的竞赛大会。玩家不要错过哦。

存活战斗

1对1的淘汰赛。参赛者必须将登场的50位敌人打倒才能获得胜利。由于对战对手的种类和顺序都是一定的，因此只要努力提升角色等级就有可能获胜。（详见下文表3）

双人战斗

1对1的淘汰赛。战斗从高手级的A到初学者级的E一共分为5个等级。无论各级比赛，只要取得4次胜利，就可获得豪华的奖品。配合角色的实力，然后选择适当的级别来进行挑战吧。（详见下文表4）

混合战斗

一对多的淘汰赛。战斗由A至F共分为6个等级。各级比赛只要获胜3次就算胜出，优生者可获得奖金和SP。（详见下文表5）

团体战斗

5对5的团体战。玩家从队伍中选出5位角色，然后决定好出场的先后顺序，展开1对1的对战。比赛中，先获得3场胜利的队伍为优胜。玩家获胜的话，就可取得豪华的奖品。（详见下文表6）

彻底攻略音乐和驯兽

“星海传说”是一款在超任上极受欢迎的RPG游戏。游戏中，随着技巧的等级上升，就可以学习许多稀有特技，下面要向玩家介绍的是音乐和驯兽两项特技。

音乐（必要技巧：オタマジャクシ、演奏；必要能力：调教）

如果玩家能够学会“音乐”的特技，就能够作曲、演奏曲子。演奏不同的曲子会产生各式各样的效果，比如回复体力、提升命中率等。不过，要使用这项特技一定要有乐器才行。此外，每个角色所擅长的乐器也不一样。

那么，乐器要在何处取得呢？在“エクスベル”的店里有“ハーモニカ”、“チエンバロ”和“ライラ”，可以早一点买到。而“ピアノ”、“バイオリン”和“オルガン”则要在进入“ネーデ”之后才能买到。至于“三味线”和“トランペット”则无法在商店里买到。像是“幻の三味线”、“白银のトランペット”，都要在秘密的场所才能取得。（详见下文表7）

驯兽（必要技巧：口笛；必要能力：动物好き）

如果玩家能够学会这项特技，就能在迷宫里或是战场上差遣鸟类去代替你购买道具。随着特技等级的不同，能够差遣的鸟类以及能够购买的道具也会有所不同。而且等级越高，购买道具所需花费的时间（来回时间）越短，能够购买的道具数量也越多（等级低时大概要花2分钟左右。如果等级高，有可能只要花费10秒钟！）。好好看仔细了！（详见下文表8）



▼这个入口通向何方呢？

▲充满田园风采的乡间村落。

表 1:利用铁匠术所制造的武器、装备

矿物	道具名	性能	特征
アイアン	ブレートヘルム	38	用铁板制成的钢盔
	万能包丁	160	提升调理的成功率
	ブレートグリーブ	18	回避力+60
	ナイツシールド	10	骑士用的盾牌
	リングメイル	20	铁制的铠甲
	バンデッドヘルム	6	利用铁板强化一部分
	ブレートメイル	90	铁板制的铠甲
オリハルコン	バリアアーマー	92	回避力+5
	ネオグリーブ	20	回避力+5
	バリアシールド	24	回避力+40
	リフレックス	290	回避力+10
	ハーミットヘルム	35	回避力+20
	オーテインヘルム	50	魔力+10
	バリアアーマー	92	能抵挡地、火的属性
ダマスクス	コアブレート	100	能抵挡雷、星的属性
	アルゴル	40	回避力+80
	ブラッテイアーマー	144	回避力+44
	テュエルスーツ	300	防止石化
	ブラッテイヘルム	33	回避力+33
	テュエルヘルム	100	战斗用的钢盔
	カオスメイル	99	经不起雷、光的属性
ミスリル	ミスリルドレス	20	回避力+120
	ミスリルメッシュ	200	ミスリル制的铠甲
	ミスリルコート	88	能抵挡星、光的属性
	ミスリルシールド	31	回避力+60
	バラスアテネ	20	能抵挡无以外的属性
ミーティアライト	シルヴァンブーツ	60	银制的鞋子
	シルヴァンヘルム	50	银制的钢盔
	シルヴァンメイル	240	防止石化
	スタークローク	220	能抵挡星的属性
	スターグリップ	60	能抵挡暗、月的属性
	スターネックレス	0	提升绕口令的技巧
	スターガード	33	回避力+121
ムーナイト	カーリハンド	30	回避力+30
	ジャンヌヘルム	56	能抵挡水、无的属性
	ジャンヌシールド	30	回避力+80
	ジャンヌアーマー	180	能抵挡光、月的属性
	イシスティアラ	50	提升徽章系的效果
	ウィッチブーツ	34	女人专用的鞋子
	イシュタルローブ	230	回避力+30
ルーンメタル	ルーンバックラー	5	防止麻痹
	鹰の羽衣	170	魔力+150
	ミラージイローブ	230	防止石化
	ウィザーズメット	29	徽章使者专用的鞋子
	ルーンジイーズ	20	能抵挡风、雷的属性
	ウィザーズメイル	200	徽章使者专用的鞋子

参加"ファンシティ斗技大会"

而后获得各种豪华的奖品吧!

表 2:利用主厨术所制造的料理

料理的材料	制作的料理	效果
鱼贝类+鱼贝类	お刺身	回复70%的HP
鱼贝类+水果	舌平目のワインソース	回复70%的HP
鱼贝类+谷物	フカヒレ饺子	回复70%的HP
鱼贝类+肉类	海燕の巣のスープ	回复70%的HP
鱼贝类+蔬菜类	松茸のお吸い物	回复66%的HP
鱼贝类+蛋·乳制品	茶碗蒸し	回复50%的HP
水果+水果	洋梨のコンポート	回复中毒、石化等异常状态
水果+谷物	いちご大福	回复55%的HP
水果+肉类	マスカットゼリー	回复20%的HP
水果+蔬菜类	こんにゃくゼリー	回复40%的HP
水果+蛋·乳制品	ココナッツミルク	回复中毒、石化等异常状态
谷物+谷物	きな粉おはぎ	回复80%的HP
谷物+肉类	肉细切りチャーハン	回复60%的HP
谷物+蔬菜类	粕漬け	回复20%的HP
谷物+蛋·乳制品	フレンチトースト	回复55%的HP
肉类+肉类	牛ヒレ肉のステーキ	回复80%的HP
肉类+蔬菜类	北京ダック	回复70%的HP
肉类+蛋·乳制品	クリームシチュー	回复70%的HP
蔬菜类+蔬菜类	野菜炒め	回复50%的HP
蔬菜类+蛋·乳制品	ヨーグルトサラダ	回复20%的HP
蛋·乳制品+蛋·乳制品	ブレーンオムレツ	回复66%的HP

表 3:在存活战斗中登场的敌人

No.	怪兽名称	No.	怪兽名称
1	リザードアクス	26	キドニア
2	アームドナイト	27	タキコドウス
3	スライム	28	リヴァーサイド
4	バグベア	29	ウィザード
5	カルライーグル	30	メデューサリザード
6	ゲレル	31	ウィザードメイビア
7	スキュラ	32	ウイアードナイト
8	スライムプール	33	ウオーロック
9	シャウト	34	ハンティングジエル
10	サーグエン	35	ジャイアント
11	マンドレイク	36	ブラッドゲレル
12	サラマンダー	37	パンクポンク
13	ブラックスライム	38	レディキマイラ
14	コールドリザード	39	グレータゴウト
15	ヘルハウンド	40	ドラゴンアクス
16	ペリュトン	41	チンケシーフ LV99
17	リフレクトガーダー	42	ラストアベンジャー
18	フエンリルビースト	43	メイガス
19	ダーククルサイダー	44	オービタビースト
20	オテイフ	45	スターガーダー
21	リフレクトガーダー	46	フォーンジャー
22	ブレイクウイング	47	コカトリスキング
23	エリコドウス	48	ミイル128
24	ミイル64	49	クラヴガンナー
25	チンケシーフ	50	ヘルーサーヴァント

表 4:在双人战斗中登场的敌人和奖品

级别	顺序	怪兽名称	奖品
A	1	エリコドウス	"レオン"获得的是"悟りの书"、"オプラ"是"サイコボックス"、"クロード"是名剑"ヴエインスレイ",总之依角色之不同,所获得的道具就不同。
	2	ミイル 64	
	3	キドニア	
	4	メデューサリザード	
B	1	ダーククルサイダー	"ムーンテイアラ"。获得数次的优胜的话,奖品会由"ムーンテイアラ"改为"マジカルドロップ"。
	2	オーガ	
	3	リキハ	
	4	ブレイクウイング	
C	1	サラマンダー	豪华美食或是世界名酒一套。相同的角色获得 2 次优胜的话,从第 2 次起,奖品将改为 10000 フオル。
	2	ゴウトヘッド	
	3	コールドリザード	
	4	レイステインガー	
D	1	カルライーグル	"ホンバーマン"或是宝石一套。相同的角色获得 2 次优胜的话,从第 2 次起,奖品将改为 10000 フオル。
	2	ビーストマスター	
	3	グレル	
	4	スキュラ	
E	1	リザードアクス	5 只青蛙。获得数次的优胜的话,奖品会由青蛙改为"ビヨハン"。
	2	ヴォーバルバニー	
	3	アームドナイト	
	4	アルラウネ	

表 5:在混合战斗中登场的敌人和奖品

级别	顺序	怪兽名称	奖品
A	1	エリコドウス×2、ニクイヤ LM×3、クキコドウス×1	80000 フオン 和 100SP
	2	リヴァーサイド×4	
	3	ウイアードナイト×2、ウオーロツク×2、キドニア×2	
B	1	リフレクトガーダー×4	40000 フオン 和 50SP
	2	ブレイングウイング×3 ウイザード×1	
	3	タキコドウス×3	
C	1	ダーククルーサイダー×3	20000 フオン 和 30SP
	2	オテイフ×4	
	3	インセインロード×5	
D	1	バング×3	10000 フオン 和 15SP
	2	ヘルハウンド×3	
	3	ペリユトン×3	
E	1	コボルト×3	5000 フオン 和 5SP
	2	ロバーアクス×3	
	3	カローライーグル×1 マキス×2	
F	1	チンケシーフ×3	1000 フオン 和 2SP
	2	リザードアクス×3	
	3	スライム×3	

小技巧奉送——何时买ロマネコンチ比较便宜?

ロマネコンチ的价格会随着时间而波动,而且随着游戏的进行,会卖得越来越贵。大约经过 30 秒左右就会升值 250 个单位!?所以越早购买,**ロマネコンチ**的价钱越便宜。

表 6:在团体战斗中登场的敌人和奖品

级别	怪兽名称	奖品	级别	怪兽名称	奖品
A	タキコドウス、キドニア、メデユー、サリザード、ウイアードエイビア、オービタビースト	スターガード	D	ドラゴンアクス、ダーククルサイダー、ラストアベンジャー、リヴアーサイド、ブレイクウイング	マジツククロス
B	オテイフ、メデユーサリザード、メデユーサリザード、フオーンジヤー、ウイザードエイビア	ライトクロス	E	チンケシーフ、ダーククルサイダー、ドラゴンアクス、ミイル 64、ウイザード	そよ风のピアス
C	バンクボンク、リフレクトガーダー、オービタービースト、ブレイクウイング、メデユーサリサード	ドリームクラウン	F	サラマンダー、ゴウトヘツド、グレルスキユラ、タキコドウス	パープルミスト

表 7:演奏各种曲子所产生的效果

乐器名	擅长演奏的角色	曲名	效果
ピアノ	アミユトン	救いの歌	走路就会恢复 HP 和 MP
	オペラ	祝福の歌	演奏时,各项参数值会上升
チエンバロ	エルネスト	精灵の舞	演奏时,命中率会上升
	ディアス	妖精の舞	演奏时,回避率会上升
三味线	ノエル	苍き疾风	只限演奏时,AGL 会上升
		秘めたる力	HP 和 MP 的最大值会上升
トランペット	クロード	恶魔の旋律	演奏结束后,会出现特定的敌人
		神々の旋律	特技指令的成功率会上长
ハーモニカ	プリシス	战いの调べ	演奏时,エンカウント率会上升
	ボーマン	孤独の调べ	演奏时,エンカウント率会下降
ライラ	レナ	裁きのメロディ	演奏时,攻击力会上升
		永远のメロディ	演奏时,攻击力会上升
バイオリン	セリーヌ	ヒーロー登场	演奏结束后,会出现特定的敌人
		女神光临	特技指令的成功率会上长
オルガン	チサト	愈しの歌	演奏时走路就会恢复 HP
		安らぎの歌	演奏时走路就会恢复 MP

表 8:各种动所能购买的道具一览

鸟的种类	可以购买的道具名称
ハト	アクアベリイ、ブラックベリイ、ブルーベリイ、スペクタクルズ
カラス	ローズヒツプ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
コウノトリ	キユアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キユアストーン
タカ	鱼介类、果物、谷物、肉类、野菜、卵・乳制品
ワシ	アクアベリイ、ブラツクベリイ、ブルーベリイ、スペクタクルズ、リキユールボトル、アセラス、リザレクトボトル、マジツクカンバス

小技巧奉送——巧胜怪兽法

在力之场中,有几只怪兽看守着通往山顶的道路,一接近他们便进入战斗,在战斗中,如果被他们碰到了石壁上的拉杆,道路就会被封住。对付它们,首先**ケロード**要装备上特技空破斩。并且除他以外,要有两位同伴进行物理攻击。在战斗中,只要走到拉杆下(操控角色为**クロード**)在那里拼命发空破斩即可。

小技巧奉送——队员友好度的降低

在队形逆转的时候,队列中某些队员的友好度或爱情度就会随之降低,不过变化幅度很小,因此不用担心。

部分隐藏情节及对话选项效果公开

注：下列情节均以**クロード**为主角

1. 知道**レナ**的身世并准备出发去**クロス**城时，离开**アーリア**村，并立即用PA返回。在村中**レナ**的部屋里，**レナ**因自己的身世而感伤。主角则劝她不要再想过去，要展望未来〔选第3项〕。

2. 当**セリ**一又加入队伍后，立即去**マーズ**村，PA进入，在村中会遇到一位旅行的饰物商人，他贩卖着一些十分贵重而游戏初期是得不到的饰物，但价钱就……

3. 十月刊曾提到当**セリーズ**加入后，去**サルバの**町的小女孩处可得到口琴。如果出村后再用PA进入，那么将在原来女孩所站的位置上发生主角与**レナ**有关自己父亲的交谈。

4. 当**クリケ**港街海啸的事件完结后，去**クロス**城，PA进入，在城西可看见**レナ**与**セリーヌ**发生口角，建议选第3项，不要理会。〔女孩们吵架时，最好都是走为上着好。不然……〕

5. 当**アシコトン**加入后，去**アーリア**村，PA进入，在道具屋中，可看见双头龙死缠着**アシコトン**买龙颈饰的事件。选第一项买下来〔要4万多元〕，他们会十分感激你。如选第二项，他与主角的友情度就会骤降。所以不够钱就不要引发此事件。

6. 与4的进度一样，去**マーズ**村，PA进入，可发现双头龙在争出风头，弄得**アシコトン**无可奈何。**アシコトン**看到你后会问主角到底哪条龙强些，应选第3项。

7. 与4进度一样，去**ザルバの**町，PA进入，在武器屋发现了**レナ**在看饰物，主角便送了样200元的宝石给她做生日礼物〔选第3项〕，而后她会高兴地回送主角一条能在行走时回复HP的颈链出村后，再用PA返回村中，在食物店遇到**セリーヌ**，她本想来买东西，但是老板却不见了，主角答应她找到老板〔选第2项〕，后来在矿井处发现老板在炼歌，与其交谈中选第1项。

8. 当在**ハーリー**港街乘船到**ヒルトン**港后，去该港口的宿屋住宿，会发生主角在深夜用通迅机呼叫宇航船**カルナス**号的事件。

9. 第一次到**テクール**城时，用PA进入，在城的东面会遇到一个女孩。她以为主角是来带她回家的，便想尽办法吓唬主角。此时有两种选择：一种是不理这事；一种是要带她回家〔她家在**リソザ**镇〕，但是却被她逃脱了，而且笔者在**リソザ**镇也找不到她的家人。

10. 当**ボーマソ**加入队伍后，去**リソザ**镇，PA进入，在大学门外有一位古怪的学者，在他手上可购得《大自然的生命》一书〔选第1项〕。

11. 与8的进度相同，去**クロス**城，PA进入，会发生**ボーマン**问主角认为广场中女孩谁最可爱的问题，应选第2项。

12. 完成了暴走的**サイナード**的事件后，出村，再用PA重新返回**ノースシテイ**中，在图书馆发现**レナ**正学习用电脑查找资料。

13. 当收集齐4颗宝珠后，去**ノースシテイ**，PA进入，在宿屋内遇到**セリーヌ**与一位占卜师在一起。在对话中选第1项。占卜师会免费帮你占卜亲属〔第1项〕、修炼的成果〔第2项〕、与**セリーヌ**的关系〔第3项〕。

14. 当在**フイ一ナル**中打倒第六位贤者后，返回游乐场，PA进入，在游乐场东边的占卜屋处发现**レナ**在占卜他与主角的关系。后来主角被她发现，正确选项为选第2项后再选第1项。

15. 与14的进度相同，去**アームロツク**，PA进入食品店的门前，**アシエトン**会约主角去喝饮料，答应下来〔选第3项〕，选择饮品时可选第1项或第2项。

16. 与13进度相同，去**セソトラルシテイ**，PA进入，在市政大楼的大堂处会遇到一女孩。而她是十贤者其中一人的女儿，这次来是为父亲报仇。正当战斗开始时，却因能量的消散而逝去，只剩下一条颈链〔能让全部数值提高10～20!〕。

文/ENIX　责编/PERFECT

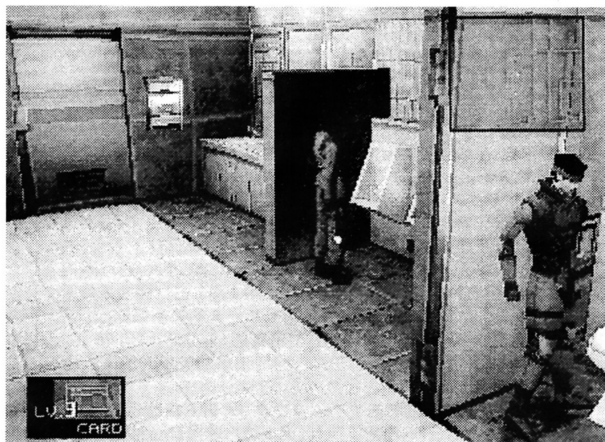
★请撰写“隐藏情节、对话选项”的朋友“ENIX”速与本刊联系，以便从速发放稿费。

征稿启示

为了加大本刊攻略内容的力度，本栏目现全面征集面向土星、PS、GB的解析攻略。来稿篇幅不宜过长，只要内容准确、表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准，比如关于“光明力量”的文章，即可以宏观阐述冶炼方式，也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

由于解析攻略实用性强，对玩友们的帮助极大，我们将在采稿过程中优先考虑，一经录用，稿酬从优发放。最后要提醒大家的是，务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码，并在信封正面注明“攻略稿件”。





合金装备·固体

“亡灵出现”全地点介绍

玩家可以利用便携式照相机，在游戏中拍摄任何场所，例如在敌人背后粘上C4炸药的爆破场面……其实能不能拍到有趣的画面就看你的想象力如何了！

下文是去年11期“合金装备”攻略中提到的“亡灵出现”的42个全地点介绍，有兴趣的玩家不妨备足记忆卡一一调阅，看看“MGS”制作者们“作鬼脸”的水平如何！

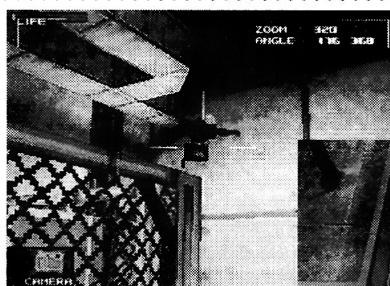
PS	厂商:KONAMI	类型:战略谍报ACT
发售日:98.9.3	媒体:CD×2	其它:振动柄对应

在42幅“亡灵”照片中有没有“MGS”的总监督小岛秀夫呢？

在游戏中盘，玩家将找到一部便携式照相机（カメラ）。通过它玩家们就能拍下反射在斯内克眼睛里的种种景象了。除此以外，利用照相机还可以抓拍到其它有趣的东西哦！其实这便是上期杂志中提过的“亡灵发现”，虽然在拍摄时无法发现任何异常，但在拍下后于整理照片的菜单中便可以发现开发成员的“灵魂出现”！

由于版面紧张，上期杂志中仅披露了12个隐匿“亡灵”的场所，其实在游戏中总共有42处这样的特定地点，下文将为读者全盘托出（游戏中注意参照按暂停时出现的地名显示）。

责编/PERFECT



▲对于摄影“爱好者”来讲，就连敌方的监视器也不能放过！除此以外，带着手绢（ハンカチ）前往有狗的洞窟，抓拍一张带“桃心”的狼狗也蛮有创意的吗！

▼情节推进至这里的时候，可别忘了让斯内克钻到桌子下面找找哦！当然了，要先干掉警卫才能放心。



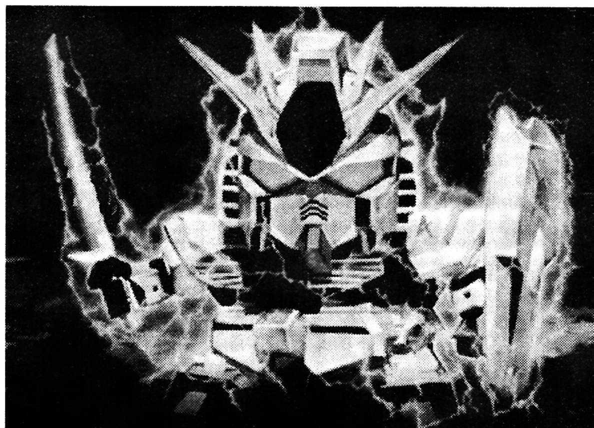
No.	拍摄场所	详细位置	No.	拍摄场所	详细位置
1	核保大厦B2F	博士房间POLICENAUTS的图片(右侧)	22	医疗室独房	聚集在DARPA局长尸体内的蛆
2	核保大厦B2F	被忍者杀死的尸体堆积的通道	23	战车收纳库B2F	AT社长的尸体旁
3	通信大楼A塔屋顶	屋顶被破坏的天线旁	24	洞窟	狼犬洞窟内的水洼倒影
4	地下通道	梅丽尔被狙击手射中后的血迹	25	战车收纳库B2F	AT社长被捆绑的柱子附近
5	地下通道	女狙击手在狙击场所使用通道的2F柱子后面	26	战车收纳库B1F	假冒DARPA社长“章鱼”的尸体旁
6	核保大厦	设置在各楼的电梯边缘	27	战车收纳库1F	匍匐前进通往通风口的尽头部分
7	地下收纳库	有水流出的瀑布	28	地下收纳库	设置在电梯最上层转轴的内部
8	地下收纳库	与机甲战斗时的收纳库	29	地下仓库	斯内克潜水进入基地的水域
9	核保大厦B1F	士兵在厕所内小便时出现的烟	30	直升机场	战车收纳库建筑物的上方
10	核保大厦B1F	在精神占卜者所在房间中的装饰画	31	战车收纳库	各层的电梯内
11	战车收纳库B1F	拷问斯内克时使用的电子拷问台	32	融钢炉	在三楼某处的桥
12	冷冻库	冷冻库中央的天线	33	地下收纳库	通往最下层电梯降下的地方
13	溪谷	好象冷冻巢一样的东西	34	雪原	通往融钢炉电梯的黑暗处
14	洞窟	在最初绕过的洞穴	35	融钢炉	融钢炉(冒出白烟的区域)尽头
15	核保大厦B1F	女洗手间内的镜子	36	战车收纳库B2F	拿到照相机的那个房间
16	直升机场	由山崖眺望大海时所看见的水平线	37	地下收纳库	敌方最上层的司令室
17	核保大厦B2F	博士房间边缘的玻璃	38	直升机场	负责监视通风口的打瞌睡士兵
18	地下收纳库	通往地下的电梯内部	39	直升机场	设置在通往二楼楼梯附近的监视器
19	核保大厦B2F	通有高压电流的地板	40	核保大厦1F	被保管的核弹弹头的前端
20	地下收纳库	最终机甲的铁道枪(右边)的前短	41	战车收纳库B1F	倒在独房内的裸体士兵
21	溪谷	溪谷内某岩石处	42	通信大楼A栋屋顶	由屋顶向下所看到的黑暗

SD 高达·G 世纪

机师、战斗、机体改造彻底研究

除战术技巧、机体开发等内容外，本文最后部分还披露了收看原作动画 3D 化 CG MOVIE 的全部方法，内容相当精彩，铁杆玩家万万不要错过。另外，由于本期版面紧张，因此略去了机体开发的部分内容，留至下期介绍，请读者留意。

PS 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:98 年 8 月 6 日



捍卫正义的熊熊战火再度燃起，高达系列登场 PS！

机师篇

“这明明是高达施展本领的地方，你机师进来搀和什么？快闪快闪不要在这里浪费纸张。”老兄，俗话说‘工欲善其事，必先利其器’，莫急莫急，且听我慢慢道来。把最好的机师和最强的 MS 结合在一起才是最完美的，机师共分为三类：既 NTL(NEW TYPE LEVEL)为“—”的普通机师、天生就具有 NEW TYPE 能力的机师(以下简称 NT)，及通过强化得到 NTL 的“强化人间”。由于到了游戏中段，将会以大量拥有射程远威力大的“精神力诱导武器”为主战兵器的 MS 加入我方，使用这类武器必须具备的条件是机师有 NTL，并且越高越好，由于 NT 少得可怜，就象大熊猫一样珍贵(物以稀为贵)，所以人才的来源主要靠强化普通机师，不要以为简单，关键地方就在这里——机师的强化，基本原则是不要在一开始就强化，所有机师的 RANK(可理解为称号）在经验值提高后会提升，这时命中和回避能力以及使用“精神力诱导武器”最关键的 MP 数值将会提高，等 RANK 为“大佐”时(最高 RANK)，将其强化，那么你得到的将是一位实力强大的机师，如果在一开始就将其强化，那么，他的数值将不会再成长。但并不是所有的机师都值得培养，应选择那些具有优秀素质的机师，重要的是强化后有较高的 NTL(6 级以上)，而发掘人才的最简单的办法就是登录后 SAVE，进入下关后把得到的机师全部强化，记下 NTL 较高的机师 NAME，然后 RESET 读回刚才的进度，挑出素质较好的来练级就行了。

练级篇

“练级？老兄，有没有搞错，这是玩游戏的基础课，3 岁小孩都会的东西，不就是干掉敌人去挣 EXP 吗？”的确如此，但此游戏有所不同的是一个敌人单位包含两部分 EXP，既机师 EXP 和 MSEXP，有的玩家喜欢将敌人的母舰直接击毁后，攻击那些举着白旗反击不能的敌人（虐待俘虏？），有的则直接干掉敌全部母舰过关了事，但我要告诉你，想要获得最大 EXP(机师 EXP + MSEXP)就不要那样做，因为击毁投降敌机所获得的 EXP 仅仅为最大 EXP 值的 30%左右！只有 MSEXP 部分而没有机师 EXP 部分。所以，请大家踏踏实实地苦练吧。

培养篇

简单地说一下 MS 和机师的培养，在本作中，登场的 MS 的数量是非常多的，要想在一遍通关的情况下得到全部 MS 几乎是不可能的，但我们要尽量多地去获得 MS。

由于许多超强 MS 都是以设计的方式得到的，所以为了尽早得到超强 MS，要针对某些重要的 MS 进行优先培养，并且不断进行开发，而那些没有多少前途的 MS 则可稍微置后。其次，最好将每一种出现在生产 LIST 中的 MS 都生产一部样机放在仓库中，最多可放 96 部，那么每次捕获新机体时便可用来和现有的 MS 进行设计，然后再把设计出的新机体生产出来，之后便把新机体和过于古老的机体从生产 LIST 中清除。当仓库放不下时，可清除那些属于同个系列的 MS 的旧型机（如ガンダム和ガンダム MkII 中就应选择前者）。

战斗篇

在十一期杂志攻略中“战术心得与技巧”的第一、二种方法其实就是关于战斗的要领，不过笔者认为并不完美。下面就请看笔者研究的高速、高效率、高回报、高 EXP 的战斗方法：

四型母舰性能对照分析表

	宇宙	月面	空中	地球	水中	特殊机能	强力 MAP 兵器	攻防与武器强度	最大移动力	安全回收区大小	MS 搭载量最大
万能型	可	可	可	可	不可	有	有	强	12	大	7
宇宙型	可	可	不可	不可	不可	有	无	很强	14	最大	8
地上型	不可	不可	不可	可	不可	无	无	一般	未统计	一般	7<
水中型	不可	不可	不可	不可	可	无	无	一般	未统计	一般	7<

1. 舰队的编成

舰队的编制直接影响到战斗时 MS 的行动范围、舰队的调动速度等等，重要的是决定了你的舰队是否能立于不败之地。好的编成同时还可使练级事半功倍。现在就把舰队分为母舰和舰载 MS 两部分来讨论。先说母舰，游戏中把母舰分为万能型、宇宙型、地上型、水中型四类，它们的性能分析见上一页下方表格。

结合游戏中 42 关的各种地形来分析上表，笔者的结论是：除宇宙、月面战外的地形用万能型；在宇宙中就用强大的宇宙型；至于敌人的水中部队，只要有能潜水的 MS 就可轻松搞定。关于 MS 的编成，原则就是让要练级的机师驾驶当前最需要练级的 MS 并把这部 MS 放在队长机的位置上(有支援火力)，出战的机师应优先选择 NT。到后面会得到一些威力很强的 MS(如 F91、闪光高达、G 高达及早期就可得到的 GP－02A、GP－03D 等)，但他们所持有的武器并不要求 NTL，到了这个阶段，如果 NT 不够，这些机体可让普通机师来驾驶，而 NT 和较强的强化人去驾驶那些 NT 专用 MS(如沙扎比等)。

2.NT 专用武器——ファンネル

这是笔者认为在本游戏中最为强大的武器，不但射程远，且威力惊人，但是这种武器又有着与普通武器不同的特性，这种武器的命中率是以机师现有 MP 值/最大 MP 值 X100％来计算的，与机师的等级、命中能力、回避能力无关。也就是说，只要你的 MP 全满，那么就算对手是大名鼎鼎的夏亚，命中率也是 100％。不信的话，你可以先用其他武器和他拼一拼(一对一死的一定是你)。因此建议在所有 NT 专用 MS 上搭载可以使 MP 消费减半的 BIO－COMPUTER，以减缓命中率降低的速度。

3. 作战技巧

在本作中，MAP 兵器的作用是非常大的，因为它的命中率恒等于 100％，其次杀伤力不会随目标攻防变化，因此，对于一些难缠的 BOSS 就可先用 MAP 兵器将其打成重伤，然后再让欲练级的机体上去补最后一下，就可将其满血击毙。在第十一期的攻略中，作者提到用直捣黄龙的战术，直接攻击敌人的大本营，对于取得胜利来说，这的确是个捷径。但这样做是无法取得高 EXP 的，如果你按照下面的方法来做（如果你想感觉一下石破天惊拳瞬间灭敌的快感的话)，那么，我可以保证你的部队能够用上比剧情同一时期先进得多的 MS，笔者在 22 话时已拥有了 34 话才在敌军中出现的精神力高达 MkII(サイコガンダム MkII)了，绝不会出现由于敌人过于强大而不得不直取大本营的情况了。由于战役规模不同，打法也不同，且听我一一道来。

中小型战役：

这种战役在全部 42 关中占了八成，一般允许出击 1～2 支舰队，敌人数量不多，是练级的好机会。在这种战役中，就应采取将敌人以 MS 为单位逐个击破的办法，充分利用 NPC 先将敌人打成重伤，然后自军 MS 上去将敌人作掉就行了。但注意应集中攻击一个敌人，直至击破，不要东一榔头西一棒槌，最后把受伤的敌人放回母舰，那只是在浪费时间。应遵循的一个原则是：节省 EN，逐个击破。当敌人只剩下一只舰队时，可以留下母舰暂时不要击毁，收起部队，去把敌人大本营周围的炮塔全部干掉，之后再把最后的敌人干掉即可大功告成，整个过程中，若有多余的 NPC，则应该让他们尽量多地占领一切可占领的地方。

大型战役：

这种战役一般在每部分剧情的最后出现，敌机数量众多，我方可出击舰队多达 3 至 4 支，笔者应付此种战斗的经验是：少练级、多抢钱，为什么？因为如果按照上面的方法战斗，每一、二关出现一种新机体是不成问题的，生产这些 MS 需要一笔庞大的开销，如果仅仅以过关奖励的那点钱是经不住花费的，于是，在经过若干小关的练级后，你就能够以辛苦修炼开发出的新型 MS 组建一支“次世代超强 MS 部队”，来完成资本的原始积累。作战方案如下：挑出自己正在进化中的最强的机体，将他们尽量压缩在一艘母舰上，剩下 2～3 艘母舰全部放空出击。开战后，用狼群战术直接对敌母舰进行攻击，击毁后将其麾下所有 MS 收入放空的母舰中，运回大本营。当遇上三方开战的情况时，应注意在首先歼灭其中一方前，确保这一方所有投降的 MS 都已捕获，若没有，应当确保这一方最后一个能单独行动的 MS(不隶属于任何母舰，如驾驶 GP－02A 的贾托）或是母舰的安全，直至全部回收。其次，不论全灭哪一方，必须争取由自军亲自下手，过关后才有奖金。总而言之，打大型战役就是一个“快”字，尤其是三方开战的时候，行动一定要快，要抢在它们的军力未大量消耗之前尽量多地将 MS 回收入库，千万不要坐山观虎斗。这样一关下来，将捕获的 MS 来个全解体，资金可暴涨二、三十万之多，怎么样，回报够爽吧？

最强机体篇

有了能和夏亚匹敌的机师，有了一套高效、行之有效的战斗策略，我们还差什么呢？对！强大的机体，下面是笔者几个月来辛苦研究出的超强机体和隐藏的究级机体的获得方法，如果你是一位高达迷，以下列出的究级机体可能是你最渴望得到的机体（由于本游戏中登场的机体太



多，保守估计在三百种以上，因此其他机体在下就不一一列出了,全部列出来,不就没有意思了吗):

设计篇

注：机体名称后带P的表示其战斗力在同档次的机体中较强；带D表示可以在达到ACE后开发出新型机体；带E表示开发到极限的最终究级机体。

コア．ファイタ＋ジム＝ブロトダイブ．ガンダムD
ビグロ＋アッザム＝ヴァル．ヴァロP
ガンダム＋リッグドムII＝ブロトダイブ．リッグティアスD
ガンダムMkII＋リッグティアス＝ブロトダイブ.ZガンダムD
ネモ＋ガンダムMkII＝ブロトダイブZZガンダムD
ジオング＋任意ガンダム＝ブロトダイブ．サイコガンダムD
バーフェケト．ジオング＋ヴァル、ヴァロ＝ノイェ．ジールPD
ギラ．ドーガ＋サイコ系＝ギラ．ドーガサイコミュ试验型PD
ブラヴ．ブロ＋ビグロマイヤ＝エルメスP
エルメス＋ガザC＝量产型キュベレイPD
エルメス＋任意ザケ＝キクロガPD
ザケ强行侦察型＋バイアラン＝ボリノークサマーンD
ハイザック＋リッグティアス＝ネモ
ジム　クヴエル＋ザケII(J.F．改)＝ハイザック
ガザC＋Zガンダム系＝バヴ
ガルバルディα＋バヴ＝ガスアル
ガルバルディβ＋バヴ＝ガスエル
ガスアル＋ガスエル＝ゲーマルケP
ザケレロ＋高机动型ゲルゲゲ＝ビグロD
ゲルゲゲ＋ガンダム＝ザケレロP
ザケレロ＋サイコミュ高机动试验用ザケ＝ブラヴ．ブロP
ボール系＋サイコガンダム＝キャトル
ガルバルディβ(ジムカスタム)＋ガンダム系＝ジェガンD
ジェガンB＋リ　ガズイ＝ジャベリンD
ジャベリン＋ガンダム系＝ガイージD
リ．ガズイ．カスタム＋ドーベンヴルフ＝量产型υガンダムPD
ガンダム＋Gキャノン＝ガンダムF90PD
ゲフ系＋ガザ系＝ガルスJD
ガルスJ＋キュベレイMkII＝ドーベンヴルフP
ハイザック＋ビグロ＝ガブスレイ
ガブスレイ＋パワードジム＝バイアラン

能通过设计得到的究极机体：

サイコガンダムMkIII＋Vガンダム(V2ガンダム)＝シャイニンゲガンダムPD★
バーフェケト．ジオング＋キュベレイ系＝ケイン．マンサPE★
ノイェ．ジールII＋サイコドーガ＝αアジールPE★
キャトル＋V2ガンダム＝ゴッドガンダムPE★
ゴッドガンダム＋ガンダム系＝WガンダムPD★
ZZガンダム＋タイタニア＝ガンダムXPD★
ボール系＋ゴッドガンダム(Wゼロ．カスタム)＝ハロPE★

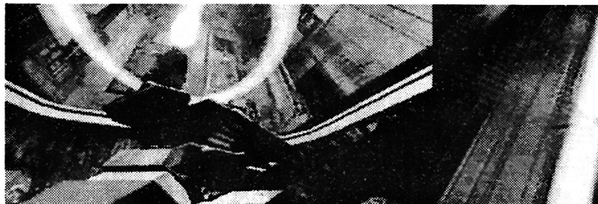
最终篇——完美的攻略篇

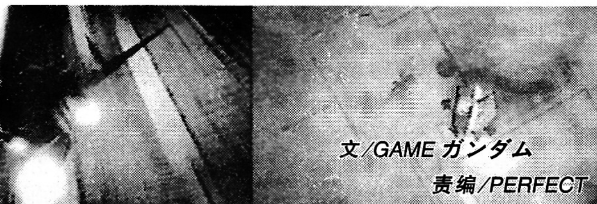
本作描述了从0079～0089年之间地球联邦和吉恩之间长达10年的战争故事，涵盖了《机动战士ガンダム——一年战争》、《机动战士ガンダム0080——口袋中的战争》、《机动战士ガンダム0083——STAR DUST MEMORY》、《机动战士ガンダムZ》和《机动战士ガンダムZZ》中的大部分精彩战役和重要事件，并且加入了许多将原作动画3D化的CG MOVIE,很是精彩。游戏中的原作动画总共有13段，观看方法如下：

第1话:レビルVS黑い三连星；
第4话:ガルマVSブライト；
第6话:アムロVSガイア；
第9话:ユヴVSニムバス,并且让ユヴ被ニムバス打败；
第10话:アムロVS敌方任意一部ゴッゲ；
第11话:アムロ驾驶的ガンダム右边的ジムVSシャア专用ズゴッゲ；
第15话:先用クリスチーナ驾驶的ガンダムNT1击毁バーナード驾驶的サムソン,1回合后バーナード会驾驶ザクII改在右上方出现，让クリスチーナ被バーナード打败；
第16话:先消灭除了シャア舰队外的敌人,然后アムロVSララァ；
第17话:让アムロ与战败逃回要塞内的シャア对决；
第25话:カミーユVSジェリド；
第34话:カミーユVSパプデァマス，且双方HP均减至50%以下；
第39话:ジュドーVSハマーン,ハマーンHP减至50%以下；
第42话:アムロVSシャア。

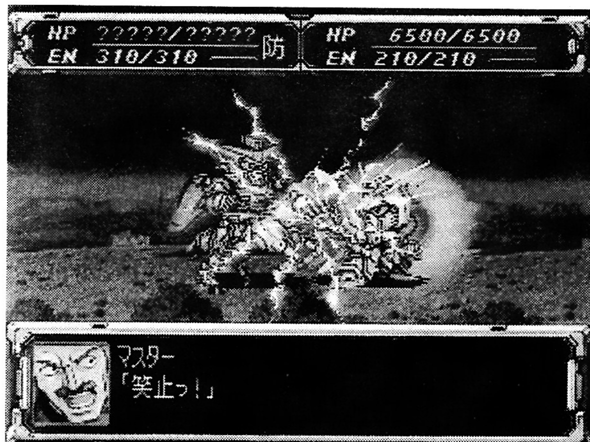
看完全部CG MOVIE，还不能算完美攻略，赶快约上一、二位同好,利用通关后出现的“BATTLE MATCH MODE”来个对战。在这里，你就可以让那些究级机体的原配机师驾驶他们的爱机一展究级风采了。

OK,“SD GUNDAM G GENERATION”的攻略到此为止全部结束,祝大家玩得愉快。





文/GAMEガンダム
责编/PERFECT



超级机器人大战F·完结篇

全隐藏资料集

最近几期杂志中常有关于"F·完结篇"的投稿，笔者粗粗看了一下，发现有些秘技与厂商提供的内容有所出入。为了方便玩友攻关，笔者现将迄今为止厂商公开的所有秘技做个总结。不过，也不排除开发者会再公开一些新内容，因此敬请读者留意续报。

SS 厂商:BANDAI 类型:SLG
发售日:98年4月23日

厂商提供的隐藏机体、隐藏角色以及隐藏事件完全曝光

隐藏机体

1.全装甲百式改：在"64话·天空与大地之兽"中选择"宇宙篇"后，接下来的"66话·背叛的月面都市"中古华多罗(**クワトロ**)会改乘这架机体，过版后即可得到它。

2.铁球(ボール)：只要在"39话·玻璃之王国"中保证还有一架"铁球"安全过版，便可得到它。但这种机体的性能很差，基本没什么用。

3.夏亚的专用机——红色渣古Ⅱ：在宇宙编"67话·无限依迪安的传说"中将我方机师巴烈(**バーディ**)加入出击阵容，在过版前让他停留在坐标X10、Y47(从地图左上角第一格为X0、Y0,以此类推，下同)处，则敌全灭后即可发现这机体，过版后可得到它。这机体移动力高达12格，运动性比V高达还优秀，而且可装4个强化零件，但攻击力却很弱。

4.GP－02A：在完成DC篇"第72话·虚构的偶像"后，会发生比查和捷度(**ヅュドー**)等人要前往亚巴奥探宝的事件，游戏会问"去"或"不去"，若选择"前去"，便会发现这机体。性能不错的。

5.路维·捷露(ノエルツエル)：条件同上。若第一次选"不去"，那么稍后便会出现捷度他们偷偷前去的情节，此时还会问是否前去，若选择"前去"便会发现这机体，否则便什么也得不到(注意，这两部机体绝不可兼得)。

这部卡特(**ガトー**)的爱机战斗力是相当不错的。

6.量产型刚巴斯塔(量产型GUNBASTER)：这机体战力很强，性能也不错。要得到它须在第42话"诀别(前)"把兜甲儿的铁甲万能侠Z也选入出击阵容，其后让兜甲儿驾着万能侠Z移动至右下方敌基地两格内，便会发生高谷典子(**キミコ**)与甲儿的事件。在随后宇宙篇"第69话·出击·GUNBASTER"中只要典子能在10个回合内击落汉尼巴鲁(**ハツニバル**)的战舰加德曼·赞，那么在随后DC路线"第78话·翻倒的叛旗"或保士达路线"第79话·不请自来的访客"开始时，便会见到拉妮亚(**ツズラー·ブック**)驾驶量产型刚巴斯塔加入我军，以后就可使用这机体了。

7.零式飞翼高达：这机体战力强横，性能优秀，应尽量得到为宜。当完成说得W高达五少年中的卡多鲁(**カトル**)、迪奥(**デエオ**)、多诺华(**トロワ**)和希罗(**ヒイロ**)的事件后。在宝士达篇"第73话·砂上的阁楼"确保多诺华和希罗挨到敌军全灭，则当卡多鲁出现时便会发生对话剧情，卡多鲁会疯狂攻击希罗等人，希罗等也会还击。只要不让他们中任何人被击落，那么卡多鲁出现的第3个回合后便会发生多诺华替希罗挡枪的剧情，而卡多鲁便会因此清醒，并和希罗一起离开战场。最后在"76话·被涂改的地图"第2战第3回合，卡多鲁和希罗分别驾驶"沙漠高达改"和"零式飞翼高达"做为援军登场，过版后即可得到这两部机体了。

8.零式飞翼高达天使化：只要取得零式飞翼高达，那么在"77话·时机来临"这话过版后，多诺华就会驾着重武装高达改同天使化部件加入我军，此后选第一选项便可将零式飞翼高达天使化了。但这机体是要到"80话·在命运之炎中"以后才能使用的。

9.卡普斯利(ガプスレイ)：在"第50话·救出多利兹"中，7回合内全灭敌军，那么科·姆拉莎美(**フオウ**)便不会被法斯古(**ハスク**)的战舰带走。随后在宇宙篇"第67话·无限依迪安的传说"这话里，只要有嘉美尤(**カミーエ**)在出击阵容里而且第5回合后仍未被击落，那么科便会驾着卡普斯利做为我军增援登场，过版后便可得到这机体。

10.拉灵(ライネツク)：拉灵是圣战士专用机体。只要完成说得托度(**トツド**)的剧情，当托度成为仲间后便会得到这机体了。

11.托度用的昆霸(タソバイソ)：这机体和以前座间翔(**ツョウ**)使用的昆霸性能上是基本一样的(除了颜色不同)，同是圣战士专用。完成说得托度加入我军的事件后，在"第63话·变成异质者的挽歌"一话里派托度出战，那么过版后即可得到这机体了。

12.宝爵：这是杰布尼(**ギャブレー**)的座驾，性能不错。只要达成杰布尼成为仲间的条件，那么在保士达篇"第76话·被涂改的地图"后便可得到这机体了。

13.A－多鲁：只要在DC篇"第77话·复仇之刃"中成功说得爱菲斯，她便会驾着这机体加入我军，以后便可随便使用了。

14.尊者高达：这机体是东方不败的专用机，有着与神高达一样强大的攻击力。只要成功说得东方不败加入我军，即可使用这机体了。

隐藏角色

1.圣战士——托度(トツド)：托度的能力基本上与座间翔相当。要成功说得他须花费一些心思。首先，必须在《F》前篇"第13话·浮上"中以座间翔说得他一次；其次，须在《F》完结篇"第47话·恶意之奥那"中先用玛菲(**マーベル**)，后用座间翔分别说得他各一次；接着在"第51话·站立起来的多利兹"中再以座间翔说得他一次。达成以上条件后，则必会进入第54话的隐藏版"波士顿日暮西沉"，最后在此话中托度只要挨过4个回合不被击落，那么

过版后便可使他成为仲间了。若在"F"前篇前13话没有说得他或直接玩"F完结篇"而没玩上篇，那将无法得到他。

2. 新类型人——露莎美（ロザミア）：露莎美的能力也很不错，但要说得她须在宇宙编中进行。如果在67话前得不到科·姆拉莎美（**フオウ**）的话，那么在67话开始时露莎美会自动加入我军。若科已加入，便须依以下步骤说得她。首先，在和她交战前一定要杀死基治（**グーツ**，白头发那个）；接着，一定要用嘉美尤（**カミーユ**）与她交战，这样才会出对话剧情，而且，交战中不能让两人中任何一人被击落；随后用嘉美尤"说得"她（失败），再用嘉美尤"说得"她（此时科一定要活着），最后成功了。过版后露莎美开始成为队中驾驶员。

3. 新类型人——科·姆拉莎美（フオウ）：具体详情请看回"隐藏机体⑨"。

4.W高达·卡多鲁（カトル）："第37话·亚古捷斯之攻防"一话中第8回合出场的卡多鲁可用欧姆罗（**アマロ**）或嘉美尤移动到他身旁"说得"即可。

5.W高达之迪奥（デエオ）："第41话·泰坦斯的恶意"一话中登场的迪奥在我军全灭敌人后会反面为敌，但只要用卡多鲁去"说得"他，他便会成为仲间了。

6.W高达·多诺华（トロワ）："第46话·日轮与我同在"中第5回合出场的多诺华可用卡多鲁"说得"他加入（另外在真实系的剧情"第44话·泰坦斯的狙击"一话中出场的多诺华可用卡多鲁"说得"他离开。）

7.W高达·希罗（ヒイロ）："星之王子"希罗会于"47话·恶意之奥拿"一话里在第8或第9回合出场。须先用迪奥，后用多诺华合共两次说得才会加入我军。

8. 亚路比：在"52话·多蒙的危机!!超级模式发动!?"一话中出场的美少女高达驾驶员亚路比也是可说得的。首先，在"第64话·天空与大地之兽"中须选择"地上篇"，当亚路比出现后，先用多蒙，后用玲（**レイツ**）分别说得她一次（失败）；而后在"第68话·被称为恶魔的高达"中再用玲"说得"她一次（仍失败）。击落她的美少女高达B后，她会换乘高达笑傲江湖二次出击，用玲再向她攻击，便会发生"必杀必中"的事件，最后便可将高达笑傲江湖击落。过版后，亚路比开始成为队中驾驶员。

9. 爱菲斯（アスフイー）："第77话·复仇之刃"中登场的爱菲斯可用达巴（**ダバ**）说得其加入我军，但前提是绝对不可向她攻击。由于她本身拥有驾驶员和机械师两种能力，玩家可依喜好任选其一，这对全剧并无丝毫影响。

10. 杰布尼（ギヤブレー）：DC军主力之一的杰布尼也是仲间之一。在"71话·悲伤的卡多鲁"中以达巴攻击敌战舰沙捷奥巴斯时会出现对话剧情，达巴发现妹妹柯莉比（**オリビー**）在舰上；之后在保士达篇"第75话·崩坏之序曲"中控制达巴的亚路比mkⅡ移动至沙捷奥巴斯旁即出现达巴突入舰内救出柯莉比的事件；最后在"76话·被涂改的地图"中第二战时，只要将亚玛迪拉（**アマツダラ**）驾驶的奥津原型机的HP打低至30%以下时，杰布尼便会开着宝爵做为援军登场，过版后可得到他。

11. 卡特（ガトー）：在DC篇"第76话·虚构的偶像"中若将基利（**ギレツ**）的战舰多诺斯HP打低至10%以下时，若姬莉亚（**ギツリア**）仍活着，那么便会发生她暗杀基利的事件。之后，卡特便会变成NPC机体（背叛!?），然后就可将卡特的路维·捷露击落。过版后，便可在打扫战场时发现受伤的卡特，将他救回后，下一话治好伤后他便会加入我军了。

12. 塞拉（セイラ）：夏亚的妹妹塞拉也是可以得到的。只要在"第49话·巨大化的朱露"这话里我军总回合数在435个回合内，控制欧姆罗移动到地图座标X14、Y30处便会发现她，并出现对话剧情。过版后即可得到她。塞拉除有NEW TYPE外其它能力均不错。

13. 最强之男——东方不败：多蒙的师傅东方不败具有极强的能力和战力，是一个强有力的仲间。要取得他需在地上篇进行。在"第68话·被称为恶魔的高达"中用多蒙去攻击恶魔高达，发生舒拜兹（**シュバルツ**）与多蒙的对话剧情和事件，之后便可将恶魔高达消灭；当东方不败以骑乘姿态出现时，以多蒙攻击东方不败，发生两人对话的剧情（不可击倒尊者高达），只要此时多蒙的LV在49级以上，那么战后师徒两人便会和解。随后在宇宙篇DC路线"第79话·双重演奏"或宝士达路线"第80话·在命运之炎中"东方不败便会驾着尊者高达作为增援出场，过版后可得到他。在最终话他将和多蒙同使究极石破天惊拳消灭恶魔高达。

14. 哈曼·嘉（ハマーン）：哈曼有着超强的能力，当驾驶专用机出战时会展现出惊人的攻击力。要说得她需要一点耐心，条件如下。a. 在《F》前篇最后一话曾以古华多罗（**クワトロ**）说得她一次（失败）；b. 在《F》完结篇"第37话·亚古捷斯之攻防"中以古华多罗说得她一次（在《F》前篇中若没"说得"过她，在这话里需连续2次"说得"她）后将她的专机卡碧尼HP打低至90%以下，待她于第7回合自动撤退；C. 随后在DC路线"第72话·虚构的偶像"中，打倒基利和姬莉亚后，再以古华多罗连续2次说得她（若只说得她一次，她便会和古华多罗一起失踪，以后便再也找不到他们了。）d. 完成"第75话·双重演奏"后，哈曼便会出现在我军驾驶员名单中，以后便可使用她了。

隐藏剧情

1. 翼霸夜间迷彩化：在"第61话·时间陷阱（后）"一话之前，只要座间翔的LV达到49级或以上时，过版后便会发生给翼霸涂上夜间迷彩色的事件，随后玩家亦可将色彩改回原样，但这对机体性能并无影响。

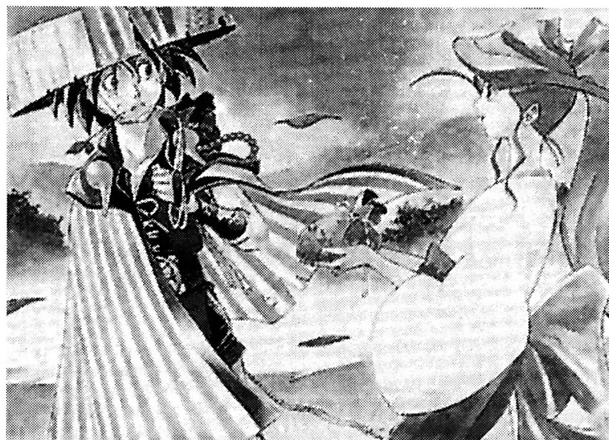
2.EVA初号机取得S2机关：在地上篇"第67·纺织命运的人们"里只要初号机被14使徒ZERUEL打暴，便会和原著中一样，暴走的初号机吞食第14使徒，连S2机关也吞入肚中，战斗便会因此结束。自此以后，初号机就不用拖着电缆行走了。

3. 带走嘉美尤（カミーユ）的心：在保士达路线"第72话·被涂改的地图"中，若以嘉美尤给予斯诺哥（**ツロツコ**）的铁奥最后一击的话，斯诺哥便会和原作一样，将嘉美尤的心带走，令嘉美尤失去战斗力。从此以后，嘉美尤便从我军驾驶员名单中消失。

4. 进入隐藏路线（BAD ENDING）：方法是在"第37话·亚古捷斯之攻防"里不要说得卡多鲁（即放弃W高达的所有乘员）；在"第63话·变成异质者的挽歌"中，一定要派真嗣和初号机出战；随后在"65话（地上篇）·被解开的封印"一话之前，初号机必须有5次以上的暴走（《F》上篇EVA初号机的暴走出击剧情不算在内）；最后在"第66话·决战，第2新东京"里，要让真嗣的初号机成为炮手，则凌波丽（**レイ**）自爆的事件便会自动发生。完成上述条件后，就会自动进入隐藏路线（第67话·我有我生存的理由和第68话·未完的使者）。

在隐藏路线里会发生许多EVA原作的剧情，而且在隐藏路线里，零号机会得到一件极厉害的武器——郎基洛斯之枪，攻击力有5000之多！射程更有10格之远，但实用性不太好（必须气合140以上才能用）。此外初号机上也会多出一件MAP兵器"阳电子枪"。完成"第68话·未完的使者"后，游戏便会强制终止。

文/小岛秀夫　　责编/PERFECT



风来的西林·月影村的怪物

攻关技巧极限披露

虽然本刊曾经刊登过GB版“风来西林”的攻略，但是相关的秘技还是接踵而来，看来“风来西林”确实倍受GB玩家的青睐，可以说有GB的地方就有“风来的西林”。因此，今期登载这篇全面、系统的解析攻略，为其做个圆满的收尾。

GB	厂商:CHUN SOFT	类型:A·RPG
	发售日:96年	容量:4M

快速提升等级

在迷宫的12F~14F(难度为普通以上)会遇到怪物“きめんむしゃ”，它被杀死4回合后就变成鬼。只要将这种鬼引到同层中出现的“シューベル”身体内，“シューベル”就会提升等级。如果将其升至LV3(最高级别)，那么它就能一次召唤出3个LV3的“シューベル”，而杀死这些召唤出的怪物，就能迅速提升LV。

另外，若你想将西林的LV练至极限LV70，就必须选择“困难”难度，且剧情已发展到救助“こどもマムル”。在该剧情中，如果“こどもマフル”在被送回月影村的途中死掉，会被视为救助失败，要继续在该层出发再去救助。利用这一点，可反复在12F~14F练级，不仅等级可达到最大，金钱也可达到最大。(注：在用此法时攻击力及防御力都必须达到70以上)

巧得饭团

由于游戏中有满腹度的设定，使得饭团成为必不可少的道具。如果只靠在迷宫中拾取，不但数量很少且机会也不大。在此教各位玩友一法：无论何种难度，在9F~12F都会有怪物“にぎりへんげ”登场，只要将重要的道具放到地上，无用的道具带在身上，而后任凭“にぎりへんげ”攻击，它就会偶尔使出特技将道具变成饭团(已装备的道具不会变成饭团，大可放心)。在取得多个饭团后，最好放入保存之壶(ほぞんのツボ)中，以防止踩上机关“デロデロのゆ”时腐烂。

神偷西林·秘

部分偷盗法在电软月刊及“GB特辑”已介绍过，以下3法为本人自创，在偷盗道具时成功率很高。

①持有“そこぬけのツボ”时：将“そこぬけのツボ”对准店内的墙壁掷烂，地上就会出现陷阱，取够道具后，向店主说声さよなら，踏上陷阱就OK了。

②持有“ジェノサイドのまきもの”时：当持有3个“ジェノサイドのまきもの”时可以使用此法。在商店中取够道具后，对店主使用该卷物(选择“なげる”指令)，店主就会消失。出店门后，再分别对番犬、盗贼番使用，那么所有的番犬和盗贼番也会消失，并且在该层内不再出现。这时就大可安心地走到楼梯处了。

③持有“みがわりのつえ”时：首先，“みがわりのつえ”的使用次数必须足够(最好在4次以上)，其次，楼梯不能离商店太远，这样成功率才会大大提高。当你在店中取够道具后，若有“ばしょがえのつえ”就可与店主交换位置，然后将店主变成假西林，使其成为番犬和盗贼番攻击的目标。若没有该杖，可用箭射一下店主，让他向你前进一步从而不拦住店门，而后马上将他变成假西林，并且小心地从侧面溜出商店。出了店门应迅速向楼梯冲刺，但是若过了20回合还未到楼梯或20回合未到假西林已被干掉就要找寻新的替死鬼了。盗贼番是最好的人选，其HP很高可撑得住几回合的攻击。这样，当怪物群殴假西林的时候，你已冲到了楼梯，感到成功的喜悦了吧！

注：在用以上偷盗法时别忘了在走之前将身上的所有道具都卖给店主然后再拾回来，不但可以诈取钱财，还能够根据售价识别一下道具。

最终迷宫的攻略

当救回“フミ”爆机后，就会出现最终迷宫“月影村出口”(50层)。其中的攻略难点有：

①任何道具都不能带入迷宫；

②迷宫中不会遇到任何同伴；

③怪物实力相当恐怖；

④迷宫中除了饭团、剑及盾其它所有道具都未识别。

最终迷宫虽是超难的，但若因此而不玩，就无法玩到“风来的西林”的精髓。本人通过反复攻打，积累了一些经验，希望能对玩友有所帮助。

道具的识别：为了提高迷宫的难度，除饭团、剑及盾其它所有道具都被设定成未识别，未识别就无法在杀敌或陷入困境时正确使用。而且还有不少道具带有负面效果，因此，道具的识别至关重要。由于每次进入迷宫道具的固定假定名称所对应的道具都不同，所以靠记假定名称来识别道具是徒劳的，也就是说，每次进入迷宫都要重新识别一次。识别方法可分为直接识别和间接识别两种。



1. 直接识别:

①直接识别可使用识别道具识别卷物(しきべつのまきもの)、识别之壶(しきべつのツボ),或者是装备识别腕轮(しべつのうでわ)。不过识别腕轮很难遇到,因此不要对它寄托太大希望。

②卷物、药草这两种道具只要直接使用一次就可识别出。卷物最好在即将离开该层时在楼梯处使用,这样一旦使用的道具带有负效果也能安全到达下一层。此外商店中售价200G的药草大多是负效果的,千万不要乱吃。

2. 间接识别:

A. 利用现象识别:

①识别杖时只要对敌使用一次,然后根据现象确认其对应的杖即可。例如某未识别杖使用后敌不能行动,就可确认该杖为"がなしばりのつえ"。需要指出的是,所使用的杖可能是"いたみわけのつえ"或"ふういんのつえ"时,现象并不明显,要进一步识别。方法1是故意让敌人攻击,如果当你受伤时敌人也跟着受伤,可确认为前者;方法2是找个具有特殊能力的怪物再使用一次,若该怪物不能使出特殊能力,可确认为后者。

②利用现象可识别少数的壶。最容易识别的壶是"やりすごしのツボ",只要在使用"いれる"指令后西林能进入壶中,便可识别出;有"おす"指令的壶只有3个,当使用"おす"指令后,HP、力量恢复的便是"せなかのツボ";有盗贼飞出的便是"トドのツボ";有3~5个怪物出现的便是"まもののルツボ"。其中"まもののルツボ"是比较讨厌的负效果道具,因此识别这3个壶时最好在楼梯处进行。

B. 利用售价识别:

利用商店里道具的售价可以识别大多数道具(主要对应种类为腕轮、壶、卷物、药草4种),其中有些常用道具售价很特殊,一看便轻易识别。例如"ほぞんのツボ",售价为1600G;"ごうせいのツボ"售价4400G;"えんとうのうでわ售价1200G;"モンスターハウスのまきもの"售价80G……具有特殊售价的道具很多,玩友可自行探求,在此不一一列出。

可以说,熟记各种道具的售价,是用此法识别道具的关键。需要指出的是,当某些道具售价相同且属于同一类时,就不能通过售价识别出来,这时要通过现象进一步识别。例如某售价为3600G的未识别腕轮,就有可能是"とうしのうでわ"和"たれながしのうでわ"中的一种,那么装备一下看看,在地图画面能够看到怪物和道具位置的是前者,而隔一定回合自动掉下道具的则是后者。另外,不单用售价可以识别道具,用卖价也可以识别道具。结合使用售价识别与卖价识别将使你识别更多的道具。

注:间接识别的道具一旦确认后最好用"なまえ"指令来输入该道具的正确名称,这样若再遇到同一道具时就会出现经你输入的名称,可避免再次识别。

级别的提升:在迷宫中,拥有高级别是克敌制胜的关键。一般来说,级数比所到达的层数多5以上,作战就会比较有利。但是,若按正常地获取EXP,则很难达到。这时,就要千方百计地获取额外的EXP,方法有以下几种:

1. 提升敌人LV:游戏设定了敌人也可以升级的系统,只要尽量提升那些升级后EXP增加比较多而实力增比较少的怪物,就可获取更多的经验值而又不被升级后的怪物打死。另外,若在提升怪物LV后使用"いたみわけのつえ",以血换血,将比较容易取胜。

①使用しあわせのつえ:对敌使用"しあわせのつえ",敌就会提升级别。利用该杖更可将敌人升至LV3,这样获取的EXP将会更多,不过若你无能力杀死它的话,千万不要这样做,量力而为吧。

②使用みがわりのつえ:使用みがわりのつえ可将怪物变成假西林,其他的怪物就对其进行群殴,最终会有1个怪物可以升级,你只要杀死那个升级的怪物就能获取更多的EXP。

③让敌自相残杀:在7F~9F时,会遇到怪物"オヤジせんしゃ",该怪物的特殊能力是大炮轰击。只要将在同层中出现的其它怪物的HP打至很少(10以下),然后带到该怪物面前让其轰击,就可将它的LV升至2,EXP从25升至300,对当时的你绝对可以提升1至2级了,只要如此反复,在这几层你可从LV8狂升至LV17或LV18!为以后的冒险打下坚实的基础。另外有一点要注意,切不可让オヤジせんしゃ同时轰击2个怪物升级,以你当时的水平是无法打死LV3的它的,除非你有ドラゴンそう等攻击型道具。

2. 利用怪物特性:"ミドロ"系和"ぬすっトド"系的怪物在LV2以上时拥有自



◀能够清晰看到内脏的透明GB。

我分裂的能力。当你打死原有的怪物，新的怪物又分裂出来。利用这一点你可以无限地练级。不过，练级最好在楼梯处练，一则可防止被包围时无法脱身，二则可防止在迷宫中逗留过久后被狂风吹回月影村（共警告3次，警告第2次时就应迅速走下楼梯）。对付“ミドロ”系怪物时，应装备“サビよけのうでわ”，或将剑、盾解除，防止被弱化；而对付“ぬすっトド”系怪物时，则应装备“トドのたて”，防止道具被偷走。由于以上两系怪物完全没有攻击力，可说是最好的练级对象了。

3．踩机关召唤器：当你的实力比较强大时（合成了3方向攻击的剑，防御力在25以上，恢复HP的道具较多），就可去反复踩踏机关召唤器，一次召唤出4个怪物来练级。用这种方法来提升LV的速度是非常快的，好好运用吧。

4．吃下升级的药草：有两种药草是可以提升级别的，分别是“しあわせそう”和“てんしのたね”，前者提升1级，后者可提升5级，遇上的话千万不要放过。

心得体会

①在最初的几层时（1F～5F），如果遇上商店的话，要特别小心商店内变成道具的怪物“かさタヌキ”，由于你当时的LV不够，很难打死它，碰上了就尽快逃走。

②在被怪物“めまわしダイコン”投掷的混乱草掷中时，或者踩上机关回转板进入混乱状态时，如果身边有敌人，用直接攻击则十砍九不中，而射箭攻击则百发百中，可用此法来摆脱困境。

③层数越高，怪物就越难对付，这时应小心谨慎，步步为营。走一步探索一次前面有没有机关（在窄道中没有机关，不用探索），可避免某些机关如地雷、召唤器等对你造成的致命伤害。

④在迷宫中，合成强力的盾非常重要。若将盾的数值合到25以上，战斗时就会比较轻松。除了要合成强度外，也要合成特殊能力。有两种盾的特殊能力是一定要合成的，这两种盾分别是“やまびこのたて”和“バトルカウンター”。前者可将“ゲイズ”系、“きりせんにん”系怪物的魔法攻击反弹，后者可将任何系别怪物的物理攻击反1/3攻击其自己。只有合成这两种盾，在迷宫中生存的确率才会大大提高。至于剑的特殊能力的合成就无特别要求，最好合成“ミノタウロスのおの”，有50%概率使出会心一击，对敌人造成2倍伤害。

⑤以普通难度游戏时救回的同伴小狗“ポチ”、小鸡“ニワトリ”及小猫“タンモモ”是可以带进最终迷宫协助战斗的。想要协助型的话，就带小狗或小鸡，它们虽然攻击力不高，但可以隔一定回合给你道具；而想要攻击型的话就带LV3的小猫，它在同伴中攻击力最高。需要注意的是，带同伴进迷宫协助战斗虽然在游戏初期比较轻松，但到了中期以及后期，这些同伴不但帮不上忙，反而很容易被敌人打死，让敌人升级，从而给你带来麻烦。因此，到了游戏中期，你就亲自将这些同伴“人道毁灭”吧。

⑥怪物屋（モンスターハウス）是“风来的西林”的一大特色。不幸进入怪物屋时，将会受到十几个怪物的群殴。如果靠近窄道，可进入窄道且战且退，如果被夹在中间，不想法脱身的话，后果可想而知。怪物屋除了满屋的怪物外，就是满地的道具，其中可能有不少好料，不过别高兴太早，还有满地的机关等着你踩呢，要小心探索。在最终迷宫中出现的怪物屋，是分两种情况的，一种是出现该层中出现的怪物，这种情况并不十分危险；另一种是出现游戏后期才出现的怪物，这种情况一般都在游戏初期或中期出现，出现的怪物一般都是LV3，对当时的你是一击必杀的，本人有好几次就是死在这种非人道的“人道毁灭”下，好惨！遇到这种情况时，一定要查看身上有没有摆脱困境的道具“みがわりのつえ”、“バクスイのまきもの”、“たかとびそう”等等，有的话立即使用然后向楼梯冲刺；没有的话就恭喜你了，restart吧！

⑦每次冒险结束时，都会出现评定你这次冒险的分数值。分数值主要与金钱数、身上持有道具的卖价以及级别相关。分数值越高所排的名次也就越高。本人最高纪录为2217049，有能破此纪录者，请与本人联系。联系地址：任天堂帝国任天堂月影村株式会社地下50阶。不联不散。

文/曾宪洋　责编/PERFECT

附录1．部分难缠怪物系别及特殊能力一览

すすリフシ系：吸取力量，降低力量最大值
ノロージョ系：使剑、盾、腕轮被诅咒
ちょうちんふぐ系：减少西林的满腹度
タウロス系：痛恨一击
くねくねハニー系：降级
セルアーマー系：打掉西林已装备的剑、盾、腕轮
ばくだんウニ系：自爆
いやしウサギ系：替受伤的怪物恢复HP
デブータ系：远距离抛石攻击

附录2．最终迷宫独有负面道具及其作用一览

たれながしのうでわ：隔一定回合自动掉下道具
つうこんのうでわ：敌人攻击出现痛恨一击的确率提高
ハうへりのうでわ：满腹度倍减（即5回合减1%）
モンスターハウスのまきもの：进入怪物屋，受到大群怪物的群殴
くちなしのまきもの：该层迷宫中不能吃食物、药草及读卷物
まいごのまきもの：忘记已探索过的区域
ひろえずのまきもの：该层迷宫中不能拾起道具
じばくのまきもの：自爆，HP剩1，周围2格内敌全灭
てきばいそくのまきもの：该层迷宫中敌人2倍速行动
じゃくかのツボ：剑攻击力、盾防御力、杖使用次数每前进1层减3
まもののルツボ：放出3～5个怪物
いしゅくしょうのたね：满腹度最大值下降10%
クネクネそう：LV下降1
ふこうのたね：LV下降3

特稿

微软公司对DC操作系统的说明



●最近关于DREAMCAST的议题不少。就一台新问世的游戏主机而言，大家往往将重意力放到厂商公布的性能上，或者是它有什么样的配套软件？似乎没有谁去关注游戏机的软件开发环境。DREAMCAST身上有一项重大优势，便是它采用了“WINDOWS CE”作业系统。那么读者会问，在游戏机上加装“PC使用的OS”，有什么好处呢?DC这套OS是以怎样的型态出现的呢?我们一起来听听MICROSOFT的回答。下文仅供读者参考。

业界解密情报
玩家尽收眼底



DC与微软的关系

DC是一台凝聚着各相关领域知名厂商之最高技术力于一身的主机。废话少说？世嘉在94年初便希望能够用上微软的开发系统，那一次的来龙去脉我们也可透过下面的访谈窥出些端倪。当然，双方总的成果是：MICROSOFT、SEGA的种种注册商标一并出现在新主机上。

在去年5月21日那次盛会上，微软总裁比尔·盖茨先生藉由VIDEO LETTER发表讲话——“一款将为家用游戏主机建立起新标准的作业平台诞生！”，盖茨先生在这个公开的场合特别强调了与世嘉之间的合作关系，以及对新主机的展望。而在7月1日展开的“WINDOWS WORLD EXPO“会场中，赫然于机身上印着“WINDOWS CE”标志的DC主机参与了展示。

在PC普及率相对远高于亚洲的海外市场中，微软的占有率较高。因此这次的合作，MAYBE会为世嘉带来意想不到的商机，同时，这也是微软第一次进入情报家电领域。

耗时一年以上开发出最优化DC专用OS
将来会按步就班地进行升级，不断强化
美版DC预定使用“DIRECT X Ver.6.0”

——首先，我们想知道什么时候微软决定与世嘉合作?

JAMES SPAHN(以下JS)■其实，我们并没有明确的说过“要与DC合作”这类的话(笑)。而如果回头看看的话，约五、六年前SS成立时，他们便曾经来找过我们，想要在上面搭载我们的作业系统（以下OS)。当时世嘉便认为这在将来会有极高的发展可能。但是，当时的SS在硬体上的设计太过复杂，而且在整体效能上，也未朝向已成为今日电玩主流的POLYGON来发展；另一方面，我们当时的主流产品也只有WINDOWS的3.0及3.1版，这些OS还无法强力地支援游戏的开发，所以才会无疾而终。而目前，现在我们已经开发出“WINDOWS CE”(以下CE)这种精简版的OS，今日的微软更已开发出搭载在WIN98内的的DIRECT X这种专门为游戏所设计的技术！同时，世嘉近日也成功发展出搭载了SH4及POWER VR2这种机能上接近于PC的游戏主机，因此将DIRECT X技术移植到这款主机上是完全没有问题的。就是在这种情况下，我们不知不觉地就结合在一起了(笑)。如果当时在SS上市时，我们便能够顺利的结合在一起，相信在五年后的今天，我们应该早就在市场上闯下一片不可动摇的江山才对呢！

——游戏开发商对DIRECT X表示过什么样的意见?

JS■虽然DIRECT X上市至今不过才四、五年而已，但是在最初

的版本到今天的"5.2"版这个演过的过程中，我们也已经得到许多美国及日本的PC游戏开发商所提供的改进意见。虽然这套技术并不是由原本就擅长于设计游戏的团队所开发的，因此，如果没有这些由使用者们所提供的意见，相信今天这套技术在实际的运作上一定会遭遇到无数的问题才对，这套技术被应用在设计游戏上也不会这么地顺利。其中一个非常明显的例子，便是有关3D的部分，DIRECT3D当时在日本就被某些人，尤其是那些专门开发街机游戏、必须要求图像能够快速运作的人们提出希望其处理速度能够更快一点的要求，这些意见不断地反映给我们，我们也会不断地推出功能更强的新规格提升版本，在每次收集到好的意见后，我们不断地推出新版本以强化机能。因为这回我们提供给DC的是与WIN98同等的东西，如此一来，即使是日本的开发商也可以顺利地进行开发。

——PC版的OS大多可以不断地升级，而DC的呢？

JS■其实DC的开发系统和一般的相同，都可进行升级。为什么会这么说？因为这主机的OS都完全地存录在在光碟中，该作业系统并未存放在主机内的记忆体中。在使用OS时，主机会自动读取光碟上的资料，然后启动游戏。因此，即此，即使该套OS或驱动程式发展出更新的版本，都不会产生升级上的问题。这样一来，大家便可轻松地升级，同时又可以轻松地追加新功能，提升整体的效能，让这台主机在软体的机能能够如PC一般不断地加强。而明年秋天预定在北美发售的DC就将采用"DIRECT X6.0"版本(日版5.0)。

——换句话说，就是将一切与游戏开发相关的软体都存放在光碟上。这样一来，在游戏读盘时会不会产生时间过长的问题?或者这样问:DC的12倍光驱和16兆记忆体够用吗?

JS■由于DC使用的OS本身只有1.2MB而已，因此读取所有的资料也只不过两秒钟就够了，两秒钟读取全部资料。同时在升级后其容量也不会增加，虽然我不敢说每个版本的OS都会控制在1. 2MB附近，但是我们公司的目标却是1MB(笑)!为了达到这个目标，我们公司内部也对这套OS做了相应的调整。由于DC的硬体规格不会改变，因此某些针对让复数的作业环境运作的内码便可以删除，同时某些适合PC却不适合DC部分的也会被删除。对于PC来说，虽然DIRECTDRAW、DIRECT3D等2D、3D的驱动程式是不可缺少的，但是在DREAMCAST上，我们会将两者的驱动程序结合起来，将它的容量减少到300~400K左右。最后，我们也会针对网际网路所使用的通讯协定TCP/IP进行调整。因此，这次我们并不只是将旧有的东西移植过来而已，而是制作一个全新的主机。

——刚才曾提到"读取全部的资料"，难道可以对部分资料进行读取吗？

JS■这便是DLL(DYNAMIC LINK LIBRARY)的概念，我们在设计时便将作业系统设计成数个不同的部分，这样一来在主机启动时便可以只读取需要的部分。不需要时只要将记忆体中的相关资料释放；需要时再将这些资料读取进来。由于过去的游戏主机无法进行复杂的记忆体管理，因此未曾采用过这种方法，而现在的DREAMCAST将会支援"虚拟记忆体"(VMS)，更加有效地管理记忆体。

——效能上，贵公司提供的OS会有怎样的表现？

JS■其实我们已经花费了一年半的时间对SH4,POWER VR2及WINCE的OS进行调整。在基本核心的部分，我们已经针对SH4的特性进行了优化工作。基本上，我们将核心的部分进行重组，以人工的方式进行调整，因此在速度上算是很快的了。我想，这套OS应该算得上是世界上运作速度极快的作业系统了。换句话说，未来大家便可以利用与PC相同的介面来进行DREAMCAST游戏的开发，将其硬体的性能提高到最高境界。

Microsoft
生产部门经理
James.M.Spahn

将来に目を向け戦略的に考えていたセガとやっと組めた

译:为了今后的发展，与世嘉结成战略伙伴

●INTERNET事业部门WINCE市场部经理。与SEGA签约后，负责商业及生产计划，以及行销宣传等与DC相关的工作。最近忙于对软件商进行技术说明。

游戏的开发者可以更自由地发挥他们的创造力 “CE”系统给 DREAMCAST 提供了很宽松的环境

——相信会有软件设计厂商想要自己用独自的技术以及开发软件来设计游戏。但这在技术和契约上，可能吗？

JS■基本上是可行的，因此软件制作者们也可以依照他们过去的做法来设计游戏。如果他们有办法可以直接地控制 DC 这个硬体，是否要采用我们所提供的技术，这完全由他们自己来判断，并没有什么关系的。无论是完全不使用 CE、完全采用 CE、只使用部分 CE、只使用最低限度的 CE，无论以哪种方式来设计游戏都可以。



↑SH－3 在手掌机市场业绩不错，此型 RISC 芯片专门对应 CE2.0。

举例来说：开发商可以利用独自开发的 3D 资料库来取代 DIRECT3D，但是如果制造商想要直接以自己的系统来操控 DC 硬体的话，这时可能会与使用以往的 OS 系统时一样，产生过慢的问题。虽然一般的公司只要一年或一年半的时间便可以发展出速度较快的系统，但是在这段期间，我们的系统还是会不断地进步。这么一来，无论在金钱还是人员上的负担都会变成一种风险。如果再将时间产生出的变数考虑进去的话，到时候能否有令人满意的表现就是一个很大的疑问了。相信 99％都会出现“NO”的情形。过去在游戏的制作上，设计人员的创造、开发大概占了百分之五十，硬体效能等真实技术等级的开发费用也占了百分之五十。但是，如果利用我们所提供的系统，这样一来，在基础的硬体技术设计上只要花费一到两成的资源，而剩下的八成资源都可以花在软体的开发上，因此即使对于硬体的开发未花费太大的心力，软体的制造商还是可以开发出不错的软体的。在相同的时间里，软体厂商便可以设计出更有趣、附加值更高的东西。除此之外，由于目前既存的游戏大多采用了 WINSCOK 或 DIRECT－PLAY 的技术，而在 DREAMCAST 上也有相同的机能，因此在这款主机一上市之后，立即可以提供与目前游戏制作极为相似的设计环境。

——在提供这么好的开发环境下，世嘉及软件开发商必须支付其他额外的专利费用吗？像你们的技术支持与更新？

JS■这是显而易见的——我们与 SEGA 所建立的是一种商业上的互惠关系，因此，SEGA 所指定的权利费用并未像你所说的那样增加。而微软更不会因此向其他支援的软件开发商收取任何费用的。厂商们可以自由决定要不要使用 CE，无论他们做何选择，所支付的权利金却是一成不变的，只要厂商们拿到 SEGA 认证，便可免费得到相关的技术支援。

——这么说软体厂商能够得到一个较好的开发环境，SEGA 也藉由 DC 获得成功，玩家们也可以享受到更好的游戏。那么，贵公司又可获得什么好处呢？

JS■说真的，我们在金钱上是不会得到多少好处的，一般的状况下游戏大多是“由 PC 移植到 DC”，而“由 DC 移植到 PC”的情形较少。但我们微软这种 PC 厂商也希望能够早一日能在 PC 上使用从办公用到娱乐用的所有软体，进而早一步让家用游戏主机的游戏在 PC 上出现。这一点也是我们当初在和 SEGA 合作的时候所作的考量之一。

——你们是否认为以游戏主机作为家用通信终端是非常重要的呢？

JS■我们认为这网络社区的架设将会是潜藏在日本市场内的一大商机，无论是上网聊天，或是上网进行即时的游戏连线对战再或是上网购物这在日后的生活中将是不可避免的。

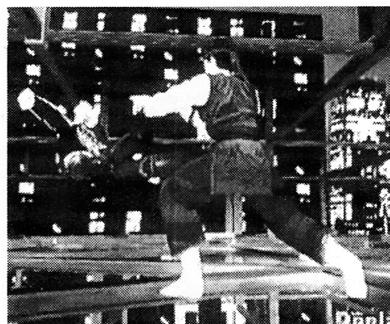
——在这次的 DREAMCAST 上，浏览器（阅读网络主页的软体）之类的周边是怎么考虑的？

JS■我们将会同时开发一套类似“INTERNET EXPLOER Ver4.0”的网际网路浏览器软体，这套软件届时将会支援在进行各种网路连线游戏时所需的功能（各种工具等），让玩家们可以一边上网，一边玩游戏。在 PC 上，虽然上网时必须先做好连接浏览器的动作，但是在玩游戏时，主机将会自动连接浏览器。同时，这套网际网路浏览器软体也搭载了可以让使用 MS GOTHIC 的家用电视屏幕的画面获得大幅改善的功能。

——你们对于所谓互联网在游戏机上难以普及的论点有什么看法？

JS■虽然我们还不知道在开始的时候会不会出现很棒的相关软体，但是我们的目标是要开发出一个可以让主机及时上线的标准化作业系统，因此相信在 DC 上一定会产生出不同于传统游戏类型的新题材游戏。这回 DREAMCAST 的最大特征便在于它在一开始便附加网际网路的连线功能。因此它便拥有产生不同于一般游戏主机的新类型电玩游戏的可能性，相信玩家们的生活型态也会因为这个上网的功能而产生极大的改变。玩家上网以后便可接触到世界上的其他游戏设计师，与世界上某处的玩家一起玩相同的游戏，在相同的环境下一同进行游戏的开发，在游戏中得到彼此沟通的题材。同时玩家们也可以和在另一个地方的好友一起上网游戏，和海外的玩家进行对战，相信这种透过网际网路的连线游戏方式一定会对日本的游戏文化产生极大的改变。

我们希望在开始发售后的三个月内能够达到一百万台的销售量，如果其中有一成的人利用其网路的功能来上网，那便会一口气增加十万人的使用人口，这当然会对现有的传统游戏型态产生冲击。



首先藉由 DREAMCAST 让 SEGA 登上第一？接下来呢？原来是这样……

——今后贵公司会不会因受到其他硬体厂商的邀请而与之展开合作呢？

JS■目前我们尚无计划与任天堂及索尼合作，至少目前这是绝对没有可能的事情。我们决不会拿石头砸自己的脚。在家用机的业界中，只有第一，没有第二，因此，我们不会让成为第一名的机会就这么轻易地丧失掉。就目前业界的状况来看，相信有很多软体制造商一定已经感受到 DREAMCAST 的魅力了。由于 DC 在性能较现世代主机提高很多，而在软件开发方面的技术转移上其障碍却很低，接下来的，我不说大家也清楚——只有公司政策上的成份了。而关于这方面，我们将尽可能地与 SEGA 积极进行沟通，以加强彼此的关系。

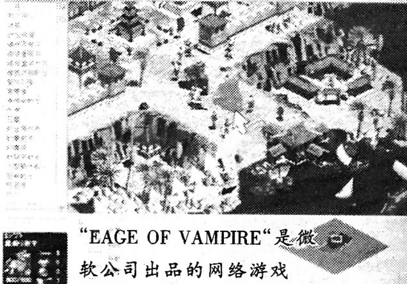
微软也会制作 DC 的游戏吗？

SPAHN 说如果可能的话，他们想要移植一款 PC 游戏。难到连微软都想要制作游戏了吗？SPAHN 说"如果是简单的游戏，完成基本操作大约需要两个星期的时间，如果是一款 3D 游戏，移植大约需要花费两个月。为了将移植的实例推广给大家，我们想要试着移植一款游戏。至于是否要进行贩卖，则又是另外一个话题了……以我个人来说的确想要试试看。"相信 DC 在北美推出后，MICRO SOFT 丰富的上市软体一定会引起世人的注目。

——在情报家电的领域上，你们陆续地发表了将与松下、日立、索尼等厂商进行合作的声明，你们会不会将在 DC 中得到的经验应用到其他领域之上？

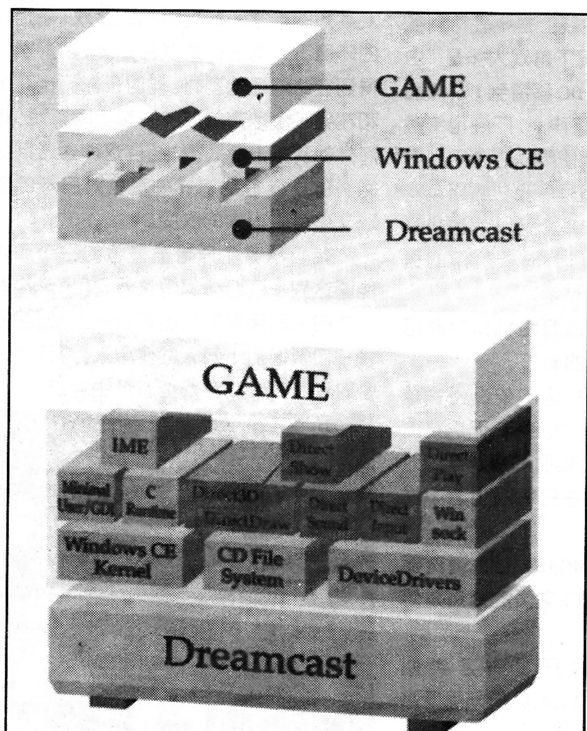
JS■在关于游戏主机这个方面，只要 DREAMCAST 还存在于这个市场上一天，我们便不会与其他的厂商合作。但是至于在其他的情报家用电器领域，我们当然会尽可能的让"WINDOWS CE"在这些领域上有所发展。虽然在这些硬体上恐怕用不到 DIRECT3D 这方面的技术，但在高画质的影像及声音的播放、与互联网连结的技术，或者在利用遥控的技术进行输入等方面上，似乎能利用到 DIRECT X 的种种功能，进行和互联网与其他周边硬体的连结。

鸣谢：世嘉 PC 事业部 美国微软公司



"EAGE OF VAMPIRE"是微软公司出品的网络游戏

专业术语解说篇



WINDOWS CE 与 DIRECT X

■针对 WIN95 专用游戏所开发的"DIRECT X"

所谓的 DIRECT X，是一种被应用在 WIN95(以下 95)上，让玩家们能够在 PC 上玩到品质不输给次世代或者是大型机作品的游戏开发资料库。尽管 95 是一种面向处理文书、表格等的商业用软件，在连接网络系统方面亦具有很强的功能，但此套系统在高速画面的切换以及 3D 多边形处理方面，缺点便会显露。因此，95 下多是 RPG、SLG 等游戏，ACT、STG 则不多见。

为了解决这个问题，开发出 95 的厂商微软又开发出了 DIRECT X 这套辅助工具，在 95 加上 DIRECT X 后，95 过去所不擅长的画面显示得到了意想不到的提升。

←游戏（也就是程式）、作业系统、硬体三者间的概念图。当然，这与实际情形尚有一定差异。

将作业系统零件化，单读取核心程式（即：管理记忆体等能够让作业系统正常运作的部分）及其他必要部分到记忆体中即可。附有 IME("平假名⇆汉字"变换机能)。

DIRECT X 于是将过去 PC 在处理画面上的问题一一地吸收、解决。我们都知道,即使全部的 PC 都装上 95,在不同的 CPU 及 GRAPHIC ENGINE 下画面处理的效能还是会因此而产生不同的结果。当然,使用者在终端机前所看见的画面亦会受到 CPU 的处理能力及 GRAPHIC ENGINE 本身绘图性能的影响而产生差异。而这一套 DIRECT X 却可以在执行游戏程序的时候对 PC 机内的 GRAPHIC ENGINE 和 SOUND ENGINE 进行管理,即使 PC 主机无法提供游戏软体所要求的硬体机能,它也能够利用软体上的机能来补足硬体上的不足。这时游戏软件不再直接对主机硬体下达进行描绘或发出效果音的命令,其程序必须对 DIRECT X 发出命令,这样一来,无论主机在硬体上的差异为何,玩家却可以玩到品质相近的游戏了。换句话说,DIRECT X 不单可以提供给玩家在 95 上玩到各种不同类型的游戏,同时它还是一种让软件商能够轻易地开发出适合各种硬体配置的游戏开发软件。

■DIRECT X 在 DC 上起的作用

DC 为什么采用 DIRECT X 技术呢?当然,只要设计出能够直接控制 DC 的硬体的程序,那么即使不用 DIRECT X 照样设计游戏。但是,在这种情形之下,软件开发商则必须首先对 GRAPHIC ENGINE 及 CD-ROM 等硬体的构造进行“检讨”——这些硬体到底拥有哪些机能、到底要利用哪些指令来控制这些硬体等问题进行详细地解读工作。这无疑造成游戏开发时间多出许多。

针对这个问题,如果能用 DIRECT X 来开发游戏,这时一切有关控制硬体的工作便都可以完完全全地交给 DIRECT X 来负责了,开发者即使对 DC 硬体的控制方法没有深入进行了解,也能够藉由 DIRECT X 来发挥 DC 的机能。

造成“游戏的开发周期和制作成本双双降低”之原因,至此读者应有所了解。厂商自然而然地会将更多的思路转移到“软件”这部分上来。这便是 DIRECT X 这套技术在 DC 上的一大功用了。

■DIRECT X 里面的种种功能

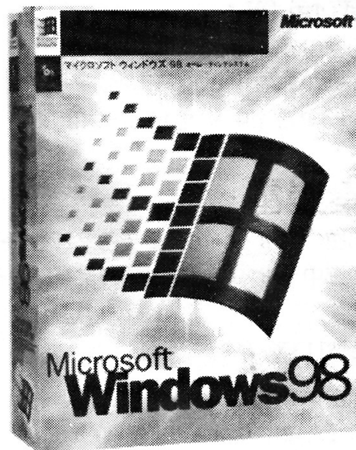
其中最主要的当属 DIRECT DREW 机能。DIRECT DREW 负责的便是控制 GRAPHIC ENGINE 的工作,也就是负责控制二次元画面的描绘工作。一旦 DIRECT DREW 接受到来自游戏软件所发出的画面描绘命令,则服从此道指令对图型处理器进行控制,让它执行实际的画面描绘。

此外,负责处理眼下游戏中不可或缺的的三维画面的,便是 DIRECT 3D 了!显示 VF3 角色时,程式必须将无数的多边形组合起来,产生画面上所需的图案(MODELING),接下来再将真实的图像贴在这些角色身上以产生质感(TEXTURE MAPPING),最后再将完成的三维角色转换到电视等二次元的画面上(RENDERING),而我们在屏幕上所看到的 3D 角色便是在这些过程中完成的。DC 的 DIRECT 3D 可以完全控制住 POWER VR2 的动作,当 DIRECT 3D 发出绘图的命令之后,POWER VR2 则根据指令发挥 DC 的硬体本领,描绘 3D 的影像,而最后 RENDERING 过程中进行的 2D 制图工作仍交由 DIRECT DREW 来执行,产生实际的画面。

■PC 游戏开发商能否加入 DC?

DC 所采用的 WINDOWS CE,是一种将一般掌上型电脑上所使用的精简版作业系统 CE 加以改良,除去 DC 上所用不到的视窗及图像指令机能,只存入 DC 所需的最小功能精简版。由于所有 DC 用户在硬体规格上完全统一,因此,DC 上所使用的 DIRECT X 便可以大量删除那许多为补足各硬体规格上的不同所提供的机能,这也是为了能够积极地发挥出 DC 硬体机能的精简版本。在作业系统的的基本核心部分上,它与一般的 CE 完全相同,而 DIRECT X 在软件的使用方面也和 95 完全相同。

此外,在 DC 这台游戏专用机的 CE 中使用 DIRECT X 来执行软件,与一般情况下在 PC 上制作 CE 软件时所使用的开发工具相同,这些,在 95 和 98 中都可以看到。



↑DC 的 OS 也是由微软包办

因此,PC95 下的游戏开发环境,已然就是现成的 DC 游戏开发环境,开发商不必另外准备其他的硬体控制软件。同时,各种针对开发 95 专用游戏所开发出的程式设计精华及软件工具都是可以用在 DC 游戏中的。这样,软件开发商就可以在他们所熟悉的开发环境中于较短的时间内将一个崭新 DC 游戏制作出来。当然,95 专用游戏也可在极短的时间内移植到 DC 上,反之亦可。过去出于成本及时间上的考量而尚未加入家用电玩开发行列的 PC 软件商,相信一定可在更短的时间及成本下完成 DC 软件。

在率先采用了 CE 和 DIRECT X 后,DREAMCAST 打破了过去游戏开发商与硬件制造商之间那种长久以来格格不入、谁也不服谁的态势,更多的软件商有了在游戏海洋中畅游一番的勇气,相信日后一定会有更多更好玩的游戏登场……而 DC 未来的前途也将会因此更为明亮。

(科技记者/平野寿康)



←日版 DC 所采用的 DIRECT X 和去年 7 月 25 日凌晨 0:00 在日本秋叶原发卖的最新版视窗 98 中适用的同级别“X”VER5.0 相容。DC 在发售前便已吸引了数目非常庞大的软件开发商——这在从前的主机上似乎还没有发生过——开发环境优越这一因素是否在起作用呢?答案是肯定的。

RB2 连续技(二)

上海 王潇

■天语/接上期对 RB2 的连续技进行讨论。

陈先生:

①空中 C,←A・D・轻破岩击(←→B)
②副线移动后,C・C・C・C・C・←←B
③版边 P・P 态,空中 C・喊叫弹(空中←↙↓↘→C)・←A・D・轻破岩击(←→B)

唐福禄:

①空中 C,↘A・C・裂千脚(→↓↘C)
②S・P 态空中 C,旋风刚拳(→←↙↓↘BC)
③P・P 态空中 C,↘A・C・大击放(→←↙↓↘C)

秦崇雷:

①空中 C,B・C・C・重帝王千耳拳(→↓↘B)
②空中 C,B・C・↘C・重神足拳(→→→A)

ANDY:

①空中 C,↘A・C・C・激飞翔拳(→↓↘C)
②版边空中 C,↓A・↓A・↓B・↘C・↙↓↘→C・→↓↘C
③S・P 态空中 C,↓A・↓A・↓B・↘C・超裂破弹(↓↙←↙→BC)
④P・P 态空中 C,↘A・C・C・男打弹(↓↙←↙→C 连按)

不知火舞:

①空中 C,↓A・↓A・B・↘C・C・B・鼯鼠之舞(空中↓AB)
②空中 C,↓A・↓A・↓C・龙炎舞(↓↙←C)
③S・P 态空中 C,↓A・↓A・↓C・超必杀忍蜂(→←↙↓↘BC)
④P・P 态空中 C,↓A・↓A・↓C・花岚(→←↙↓↘BC)

DUCK:

①空中 C,B・B・→C・→↓↘B 连按・↓↘→A
②S・P 态空中 C,B・B・↘C・→↓↘B・空中←↙↓↘→BC・倒地时↓C
③P・P 态空中 C,↓C・↓C・超级 PUMPING MACHINE(→←↙↓↘→C,C 连按几次,→↘↓↙←C)

佛朗哥:

①空中 C,A・C・↓↙←A
②S・P 态空中 C,A・A・↘C・→↘↓↙←BC
③P・P 态空中 C,A・A・↘C・→←↙↓↘C・→B・D・A・↘C・→↘↓↙←BC・↓↘→↗B

BILLY:

①空中 C,↓A・↓C・三节棍中段打(←蓄→A)・火炎三节棍中段打(三节棍中段打中←→C)
②S・P 态空中 C,A・C・红莲杀棍→↘↓C
③P・P 态空中 C,A・→C・沙罗曼蒸汽(→←↙↓↘C)

GEESE:

①空中 C,↘A・C・↓C・雷鸣豪破投(倒地时↓C)
②P・P 态空中 C,↓A・↓C・DEADLY RAVE(→↘↓↙←→A・A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←C)・(倒地时↓C)

克劳撒:

①空中 C,C・C・↓↘→C
②危险投掷(近身←↙↓↘→A)・鹫狮 UPPER(→→C)・DIVING ELBPOW→↓↘C・(倒地时↓C)
③P・P 态空中 C,A・C・UNLIMITED DESIRE(A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙AC)

劳伦斯:

①空中 C,C・C・重 BLOODY SPIN(←↙↓↘→C)・↓蓄↑C
②S・P 态空中 C,C・C・BLOODY FLASH(→←↙↓↘BC)
③P・P 态空中 C,C・C・BLOODY SHADOW(→←↙↓↘C)

★单线场地共通连续技:

空中 C,(A)・B・→C・特定必杀技组合(如金加藩的天升尘+天升斩,ANDY 的升龙弹,秦崇秀的海龙照临,不知火舞的小夜千鸟等等。注:有些人物是要用→B 或←A 之类的特殊技将对手打到副线的)

因水平有限,文章难免有些不足,请见谅。



●格斗天书栏目承蒙广大街机仔的厚爱,今后仍将提供读者的实战经验,欢迎来信指教并请作者对稿件安心。下期将有江苏王伊浩"站在背后的同志"、上海 ANAKARIS"格斗要素之我见"等等精彩、有趣的文章。有些朋友的稿件已被刊发,但作者未属真名,请这部分读者再来信联系。

KOF'97 指令输入技巧

广东湛江　平平

在 97 中，有一部分必杀技和超杀的指令是可以简化的：如←↙↓↘→指令可简化为↙→，→↘↓↙←→↘↓↙←则可输入↘←↘←，等等。简化输入在对战中表现其重要性。

八神的屑风（←↙↓↘→A 或 C）和百八式·暗勾手的指令（↓↘→A 或 C）非常接近。当对手接近你时，你想用屑风来攻击他时，对方已跃起，这时你会用出暗勾手而露出破绽，被对方有机可乘。指令↙→可简化屑风，当出现上述情况时，输入简化指令即可屑风，不会用出暗勾手，使攻击完善少破绽。

简化指令还可将出招之间融合在一起，简短连招时的时间，使连续技更容易使出。

如大门之超必杀技岗之山（←↙↓↘→←↙↓↘→B 或 D）也可简化为（↙→↙→BD）。当对方作中段攻击时，大门可作下盘防守（↙），等待时机到对手攻击结束时开始还击：向前疾走到对方前面→→↙→＋B 或 D 即可使出岗之山，因防守时已开始输入指令（↙），到疾走时→→已把一次←↙↓↘→指令简化，把防守和攻击溶合并简化在一起。整个防守攻击过程就是↙→→↙→＋B 或 D。这招用于远距离攻击十分有效，令对手防不胜防，但要注意疾走时间不能太簪，大概二分之一秒内有效。

下面列举两个样板例子，都是要求把招数简化，溶合连贯，才能一气呵成的。

例一：大门五郎的一击必杀（两个气点爆掉一个）——空中 D·地面 D·特殊技（↘C）·地狱极乐落（近身→↘↓↙←×2＋A 或 C）——此招需要极快的动作输入指令，而且容易出错，极难一气呵成，其间主要是地狱极乐落极难连贯起特殊技（↘C），但运用简化程式就可解决这个问题，可以这样表达，将地狱极乐落的指令和特殊技的指令溶合在一起并简化：空中 D·D·↘C·←↘←C。这样可以很轻松地使出，干脆利落。

例二：山崎龙二的一击必杀（两个气点爆掉一个）——空中 D·蹲下 B·蹲下 A·砂脚（→↓↘B）·蛇使（↓↙←B）按住·D（取消）·C·射杀（近身→↘↓↙←×2＋A 或 C）。此招较例一中的更加难于运用，更复杂。但只要把射杀简化为↘←C·↘←C，其实很容易使出，表达为：

（空中）D·B·A·→↓↘B·↓↙←B（按住）·D（取消）·↘←C·↘←C。

以上技巧均为本人之经验所得，如有漏点，欢迎广大朋友批评指点。

安徽蚌埠　柴华

KOF97 中精彩的连续技成为此游戏的魅力之一，我想强调一下连续技的实际操作，愿大家能从中得到些什么。

大门、二阶堂、真七枷社：他们拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀投（→↘↓↙←→A 或 C）——这个连续技看似简单，但较难掌握。通过指令简化，在实际操作时可将其变化为：↗↘（按住）D·C·←→A 或 C。这样就比较简单了。

真克莉丝、麻宫：他们拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀投（←↙↓↘→A 或 C）——此连续技与上技差不多，但也有些许不同，实际操作时为：↗↙（按住不放）D·C·→A 或 C。在必杀投之后，他们还可以连一个超杀。拥有此连续技的还有玛丽。

比利、拉尔夫、莉安娜：他们也拥有一个相同的连续技——小跳跃 D·下蹲 C·必杀技（←蓄→A 或 C），具体操作与上技相同。比利和莉安娜在此连技之后还能再追加一技。

特瑞不是有个无限连击吗？——下蹲 A 或 C·能量补充（←↙↓↘→B 或 D）——这个连技要求手上的动作要快，也较难掌握，但在实际操作中却变得非常简单。只须连续输入↙A·→B 就可以了。

类似上面的连续技还有很多，这里就不一一介结了，但只要广大玩家开动脑筋，就一定会创造出更好的连续技。不过，我还有二条小技巧：96 模式中的山崎龙二使用蛇拳然后再取消，只要反复使用，他的气就会马上集满；还有，当我方在角落里，CPU 进行空中攻击时，我进行空防，然后使用指令投、必杀投或超必杀投。我方可不断跳起，引诱 CPU 使用对空技（注意：空中防御防不住超必杀技），这就是对 CPU 的无赖技法。

格斗类别	玩者对象	在我国人数
三维格斗	偶尔一玩，并不打算投入大量资金、精力	少之又少
CAPCOM	玩龄较长，不推崇连续技，对其所用精力不是很多	本来有一部分，但越来越少
SNK 类	将精力全部投入游戏，要求自己在实力上不断提高，练一个连续技可达 24 小时不睡觉的地步	除了以上两部分，其余的全都在这儿了

■制表者：长春 李军（天语/下次来信可别送"礼物"喽！）

98部分连续技 霸王塾

高打乐园——街机仔之天堂

广东开平 关丹丹

98最大的变更是近身指令投在远处也可以放出，但只是一个失败的动作，对对手根本造不成威胁，还会遭到反击，令到以投技为主的角色力量被削弱。再来就是能量槽，97中爆掉一个，接首放超杀，放完后能量槽还在，这时还可以再接着放POWER MAX版的超杀。但98就不同了，放完超杀"气"就立即消失，所以最好在"气"用到差不多的时候再放超杀。但如有大好机会，还是不要"孤寒"为好。

我试出了一部分人的连续技。（天语/本刊以前提供给各位的98技表，里面有些招式的名称并未严格直译，但广大投稿者仍力求与杂志统一。编者在此表示感谢，读者只要参考去年第10期，即可知晓招式的出法。至于对各种连技如何进行分类，大家仍可参考去年上海王潇读者的"97连技"）

草雉京①下蹲B、A·八拾八式②跳跃D·C·任何招式③跳跃C·C·七拾五式改·大蛇雉/琴月阳/（荒咬+八靖+砌穿）④跳跃D·下蹲B、A·无式⑤跳跃C·C·轰斧·大蛇雉/琴月阳/（毒咬+罪咏+罚咏）⑥跳跃D·C·七拾五式改（↓→B·B）·七拾五式改（↓→D·D）·鬼燃烧（→↓↘C）

二阶堂红丸①下蹲B、A·居合蹴/超级闪电踢②跳跃D·C·杰克小刀踢（→B）·任何招③下蹲B、B·雷光拳（MAX）④飞之技巧·雷光拳

大门五郎①头上拂·超受身·地雷震·切株返②跳跃D·C·天地返/切株返/地狱极乐落③下蹲D/玉溃·切株返④跳跃D·C·头上拂·地狱极乐落⑤下蹲D·根返（打不中对手，仅作CANCEL用）·地雷震·切株返⑥头上拂（空中击中）·出云投

坂崎良①跳跃D·C·虎煌拳/虎炮/飞燕旋风脚/龙虎乱舞/天地霸王拳②跳跃D·C·猛虎雷神刚·虎炮③跳跃C·下蹲B、A·天地霸王拳④跳跃D·C·天地霸王拳（MAX）·跳跃D·C·龙虎乱舞⑤吹飞攻击(COUNTER)·猛虎雷神刹

罗伯特①跳跃D·C·龙翻蹴·飞燕旋风脚②跳跃D·C·任何招③下蹲B、A·龙斩翔④（对手近墙）跳跃D·C·姣龙降脚蹴·飞燕龙神脚

坂崎由莉①跳跃D·C·任何招②下蹲B、A·飞燕烈孔/（空牙+里空牙）③下蹲A、A、A·飞燕凤凰脚

特瑞①跳跃D·C·任何招②跳跃D·C·步步高（↘C）·能量补充·跳跃D/倒跃踢③跳跃D·下蹲B、A·步步高·能量补充·跳跃D/倒跃踢④下蹲B、A·步步高·高轨喷泉⑤能量补充(COUNTER后)·能量喷泉

安迪①跳跃D·C·任何招②下蹲B·上面（↘A）·飞翔拳③跳跃D·C·击臂背水掌·上面·空中吹飞攻击/空破弹④跳跃D·C·上鳄（→B）·幻影不知火·幻影不知火上鳄⑤跳跃D·A·飞翔流星拳(MAX)

东丈①跳跃D·C·任何招②跳跃D·C·低踢（→B）·爆烈飓风猛虎踢(其余人物请见下期)



以文以武会友

本栏重在交流

97部分连续技

桂林农机校 伍怡

走进机厅发现八神的使用率很高，但97中有一些人物是令八神十分头痛的，如：七枷社的跳跃重手根本不怕八神的必杀技八稚女；大门的站立重脚轻而易举地就把八神的跳跃攻击给破坏掉……这些初时我也觉得头痛，后来反而让对手头痛不敢使用了，因为七枷社的跳跃重手可以以小跳跃防御后以屑风或葵花进行攻击（视距离而定），大门的站立重脚可以用八稚或暗勾手来破解。总之，使用八神一定要灵活，尽量发挥其重脚对空，重手对地攻击的优势，击中后可以以重手加葵花来加大破坏力度。对于这样一个绝对进攻型角色，当对手一味防御，要用屑风破坏；对笨重角色不妨用暗勾手来对付，对手跳起可以用下蹲重脚来破坏，对手前回避则可以使用投技。另附上一些未刊过的部分角色大破坏力连续技(96模式)。

■草雉京:B·→B·毒咬(↓↘→C)·罪咏(毒咬中→↘↓↙←A/C)·罚咏(上式中→A/C)

■特瑞:下蹲B、A·↘C·高轨喷泉(↓↘→×2+B/D)※:高轨喷泉接前三招时只用(↓↘→B)即可，且按B比按D成功率高

■东丈:下蹲B、A·→B·爆烈飓风猛虎踢(↓↘→↘↓↙←A/C)

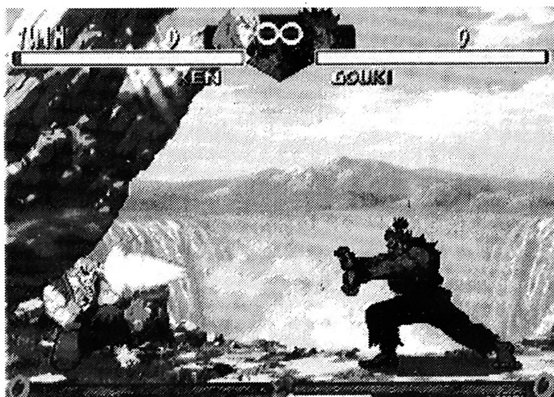
■金家藩:→A·凤凰脚(↓↙←↙→B/D)

■克莉丝:下蹲B、A·→A·滑触(↓↘→C)

■真克莉丝:下蹲B、A·→A·(↓↘→×2)A/C

※:同特瑞一样也可只摇一次(天语/作者自然而然地融合并简化了指令)，但攻击力大，一次去3/5体力

■八神:①下蹲B、A·→A·葵花三段(↓↙←A) ②下蹲B、A·→A·八稚女(上述这些招式难度稍大，请多加练习)



"街霸 ZERO 2"
最强的 OC 连续技

OC 的特点便是体现"原创"精神。在 OC 状态下，由于己方攻击速度、出招收招速度均加快甚至删减，而对手被浮起技击中仍处于受攻击状态，所以此时玩家就可以作出通常状态中无法出现的超级连击！换句话说，就是每位玩家都可以设计出一套属于自己的"原创连续技"，令对战的趣味性大大增加。

文/TRUNKS　责编/PERFECT

PS、SS　厂商:CAPCOM　类型:FTG　发售日:96 年内

把握机会，最大效率地利用 OC 歼灭敌手

"街霸 ZERO 3"终于在暑假推出，因此很多人就会把前作"ZERO 2"打入冷宫吧！先别急，2 还是有其有趣的地方，那就是"原创连续技"ORIGINAL COMBO(简称 OC)。对于 OC，想必大家已非常熟悉，使用方法不用多说。众所周知，ZERO 推出时的特点就是加入"VAMPIRE"系列的 CHAIN COMBO，再连接上强力的 SUPER COMBO(简称 SC) 做出一套强大的连续技，而"ZERO 2"则取消了 CHAIN COMBO，SC 威力也被减弱，取而代之的便是 OC。但由于连续技威力因此而减弱，所以"ZERO 2"一向被人视为一种倒退。不过，如果说 ZERO 的特点是 CHAIN COMBO，那么"ZERO 2"的特点便是 OC。其实在"ZERO 3"中 OC 被独立出来归入 V 模式中就可看出 OC，还是受到玩家和开发者注意的。

我想大多数玩家在发动 OC 之后，都是"隆、肯乱舞"或"串烧波动拳"。但是你一定已经发现，在"拳脚乱舞"中，头几下的攻击力还可以，但越打得多扣除的体力反而越少，就算最后接一个升龙拳，顶多也是一个 LV2SC 所扣的体力，而且 SUPER 能源要达 LV3 才能达到这程度，所以很多人都选择拳脚 + SC 这种通常连续。其实这些都是攻击修正在作怪。

这种后来被"SF Ⅲ"借鉴的攻击力修正其实就是第一下攻击的力量与平时一样，但在 0.2 秒内进行第二次攻击时，攻击力就只剩平时的 75%，如果这次攻击与前一次同属一招的话，那么攻击力便会再扣 25%，如此类推，便不难解释"拳脚乱舞"的攻击力为何如此弱。其实要发挥 OC 的真正威力，秘诀就是"贵精不贵多"，即不要胡乱攻击，尽量减少短时间内的连续攻击次数，避开攻击力修正。有人会问，拉长两次攻击之间的时间岂不是有机会被对手防御甚至逃开吗？这就要运用浮空技(击倒技)。蹲下重 K 对于大部分人物来说都是最快的，由于被 OC 状态下的浮空技击中后只要不着地就会全身出现被追击且防御不能状态，加上 OC 攻击速度加快，所以在浮起对手后不必急于用一大串技巧去追击，应该用一些本身能令对手浮起并且攻击力大的必杀技继续使对手处于浮空状态，因为这类招式即使速度快但攻击间隔肯定会超过 0.2 秒(以升龙拳为例)，从而避开攻击力修正，于是一套威力不俗的连招便诞生了。另外补充一点，很多人以为 OC 中一些必杀技可以不用储力，其实正确的是储力时间变为 0.2 秒，蹲下重 K 正好抵取这时间差。



▶如果现在隆已经发动 OC 的话，恐怕苏杜姆就要大吃苦头了。

那如果不想令对手浮起但又想重创对手有什么办法？那就要使用一些本身速度快、HIT 数多、又不会击飞对手的必杀技(如 KEN 的龙卷旋风脚)连续攻击。虽然会有攻击力修正的出现(注意，第一次龙卷旋风脚的几 HIT 是不会有攻击力修正的，要第二次使出才会出现)，但因 HIT 数增多其攻击力也是很强的。还有就是 OC 中仍是可以使用指令投的，而且攻击力与平时没什么差别，所以在没有击飞对手时不妨用指令投作收招之用。还有一点不可不提的是 OC 状态结束瞬间任何攻击都具有击飞能力，因此，之前不击飞对手的话，这时就会击飞对手，但 OC 完结就不能再进行追击了。实际上只要在 OC 结束这一刻之前用一些受创硬直较大的攻击击中对手，在收招途中 OC 刚好完结，但速度并没有减慢，于是己方恢复正常时，对手还处于受创硬直中，那么便可以用普通连续技作出攻击，由于没有了攻击力修正，所以攻击力便更大了。

一口气说了这么多，下面就介绍一些各人物的最强 OC 连续技(暂时)，条件是 SUPER 能源要 LV3，并且尽量接近对手。虽说可以尽量避开攻击力修正，但大部分连招中还是会出现修正的，不过由于短时间连续攻击不多所以还可接受。这些连续技绝大部分都可以消减对手 60% 以上的体力，其它最少也能扣去 50%，可以说比任何一招 SC 都强。在连招介绍中的一些细节只要多试几次就会发现，所以除特殊情况恕不详述。有部分必杀技名称以原英文名称列出，出招方法请自行查找。另外 BIRDIE 的 OC 实在太弱，不如用回 SC 算了。

隆

A. 蹲下重 K→蹲下重 P→重波动拳→站立重 P→轻升龙拳 ×3→重升龙拳/重龙卷旋风脚

B. 蹲下重 K→蹲下重 P→重波动拳→站立重 P→轻升龙拳 ×2→中升龙拳→重升龙拳

C. 蹲下重 K→蹲下重 P→重龙卷旋风脚→轻波动拳→轻升龙

拳→重波动拳→重升龙拳

D.(对手接近版边)蹲下重K→蹲下重P→重波动拳→(站立重P→重波动拳)×2→轻升龙拳×2→重升龙拳

注:A、B两套攻击力差不多。C这招其实不一定要对手在版边,只是在版边较易使出。另外(重拳→波动拳)这些不必太过执着,因为攻击密度大,有攻击力修正,所以就算胡乱按几下都没太大问题,注意不要出重升龙拳就行了,因为这样会浪费时间,下面有部分人物也是一样的。

肯

A.蹲下重K→蹲下重P→重龙卷旋风脚→轻升龙拳×2→重升龙拳

B.蹲下重K→站立重P→轻升龙拳×3→站立重P→重升龙拳

C.站立重K→重龙卷旋风脚×3→站立中K(第1HIT)→重升龙拳

注:C这招就是典型的OC追加普通连续技,因为第三次龙卷旋风脚最后一HIT击中后,OC刚好完结,KEN在收招后急速着地,对手还处于硬直状态,但双方距离已被拉开。不过这时KEN使用站立中K把双方距离再次拉近,于是……体力被扣70%。难度在3次龙卷旋风脚的连接,和站立中K后的升龙拳,注意一定要站立中K,否则重升龙拳是会落空的。若无太大把握,还是用A、B吧,也不错的。

春丽

A.(对手在版边)蹲下重K→百裂脚(→挑拨)

注:A这招非常容易,而且HIT数达45HIT,是所有连招中最多的。虽然有攻击修正,但最后也有过半的收获,而最后一下可有可无的挑拨只是增加娱乐性和难度而已,但如果作为终结一击的话,相信在场所有人也没什么可说的了。

B.蹲下重K→蹲下重P×2→重天升脚→中天升脚→重天升脚

C.(对手在版边)跳起重P→蹲下中P×2→千裂脚(LV1)→(OC发动)重天升脚→轻天升脚→重天升脚

注:C这招非常特别,由于OC是在千裂脚之后发动的,所以只有LV2可用,而这是唯一一招可由SC连接到OC的连招。使用时要特别注意天升脚一定要以重、轻、重的顺序。此招攻击力也十分大,可减少对方体力75%。如果觉得"蹲中P×2"难使出,那用一下算了。

豪鬼

A.蹲下中K→(重灼热波动拳→轻豪升龙拳)×2→重灼热波动拳→重豪升龙拳

B.蹲下重K→蹲下重P→重龙卷斩空脚→轻豪升龙拳×2→重灼热波动拳→重豪升龙拳

C.蹲下重K→蹲下重P→轻豪升龙拳×3重灼热波动拳→重豪升龙拳/重龙卷斩空脚

注:这招难度一般,关键在于"轻豪升龙拳→重灼热波动拳→重豪升龙拳"这一段的时间掌握。

春日野樱

A.站立重P→重盛樱拳→中盛樱拳×2→重盛樱拳

B.蹲下重K→蹲下重P→轻春风脚→重盛樱拳→重春风脚→站立重P→重盛樱拳

注:两招HIT数都较多,B的攻击力大些,难度也大些,如果重春风脚令剩余时间太少的话,改用中春风脚吧。另外A可尝试在跳跃重P后刚着地时发动OC再使出,但难度颇高,其他人物也可作类似尝试。

丹

A.蹲下重K→蹲下重P→重我道拳→站立重P→轻P→轻晃龙拳→重断空脚

注:虽然只有一招,但已经足够用了。

纳什

A.蹲下重K→蹲下重P→SOMERSAULT SHELL×4

注:这4击可用"轻→重×3或重→轻→重×2"这两种模式,注意好最后两次的连接,便不难全中9HIT的了。

凯

A.蹲下重K→中武神旋风脚×3→重武神旋风脚

B.蹲下重K→轻崩山斗→中武神旋风脚×2→重武神旋风脚

元

A.(对手在版边)蹲下重K→站立重P→百连勾→逆泷

B.蹲下重K→蹲下重P→逆泷×4

注:元师傅两招均要在丧流状态,即三P同按那种,其余的只是逆泷击中后的追打问题,用何种强度释随尊便。B招最大攻击力可达80%。

阿顿

A.蹲下重K→蹲下重P→轻JAGUAR KICK×3→轻RISING JAGUAR→重RISING JAGUAR

B.蹲下重K→蹲下重P→轻JAGUAR KICK→轻RISING JAGUAR→中RISING JAGUAR→重RISING JAGUAR

注:两招都大同小异,只要指令输入正确、迅速即可。

罗丝

A.蹲下重K→(中SOUL SPIRAL→重SOUL SPIRAL)×2→SOUL THROW

B.蹲下重K→蹲下重P→重SOUL REFLECT×5→蹲下重P→SOUL THROW

C.(吸了对手越过7个飞行道具,对手在版边并空中发动OC)跳跃重P→站立重P→SOUL SPARK×5

注:A、B两招因同一招式重复率高但每次击中对手后对手的滞空时间都不同,所以一切要靠玩家自己的反应;C招译自香港某杂志,从图面上看可以一击必杀,但由于条件多多难度极高,我到现在也未试出一次,有谁能成功使出不妨告知秘诀。

沙卡特

A.蹲下重K→站立重K→重TIGER CRASH×4→重TIGER BLOW

B.蹲下重K→站立重P×2→中TIGER BLOW×2→重TIGER CRASH→重TIGER BLOW

注:A招若对手在版边的话,就不能用站立重K,否则以后就连不出招了;B招若改为站立中P会保险一些。

罗兰多

A.蹲下重K→(HIGH JUMP)空中轻K×4→(HIGH JUMP)轻K×4→(HIGH JUMP)空中轻K×2

B.蹲下重K→(HIGH JUMP)空中重K×3→站立重K→(HIGH JUMP)空中重K×3→STINGER

C.蹲下重K→STINGER→(HIGH JUMP)空中轻K×4→(HIGH JUMP)空中重K×3→STINGER

注:A招是我亲身感受到最厉害的一招,体力扣除90%,当对手被踢11HIT后猛然发现自己角色不死也重伤肯定会脸色大变,关键在HIGH JUMP的时间掌握上,建议初期用SAGAT

试招,效果一流。至于B、C,效果差不多,只是花式不同而已。HIGH JUMP 指专为↓↑。

达尔锡

A.蹲下重 K→YOGA BLAST×6(想不到印度阿三也有如此强力的连招,扣除对方体力约 80%)

桑基尔夫

A.蹲下重 K→轻 VANISHING FLAT→ (蹲下轻 P×2) →轻 VANISHING FLAT×4→DOUBLE LARIAT

B.(空中发动 OC) FLYINGBODY ATTACK→站立中 K→VANISHING FLAT×4→SCREW PILE

注:A 招与 ROSE 一样需在时间上把握好,B 招就是以指令投收招的连技。

苏杜姆

A.蹲下重 K→蹲下重 P→(轻地狱 SCRAPE→中地狱 SCRAPE)×2→重地狱 SCRAPE

B.(轻地狱 SCRAPE→中地狱 SCRAPE) ×3→蹲下重 P→耐久 BURING

注:难就难在地狱 SCRAPE 连接时间要非常准确,太快或太慢都会打不中;B 招较为有趣,大家可以看到 SODOM 举行一次“烧鸡大会”,若收招后按下挑拨键,再配以一句“多谢惠顾”,相信对手中了也无怨言。

维加

A.蹲下重 P→PSYCHO SHOT×9DOUBLE KNEE PRESS

B.(与对手有一段距离) PSYCHO SHOT×9→跳起重 K→近身站立重 K(第 1HIT)→DOUBLE KNEE PRESS

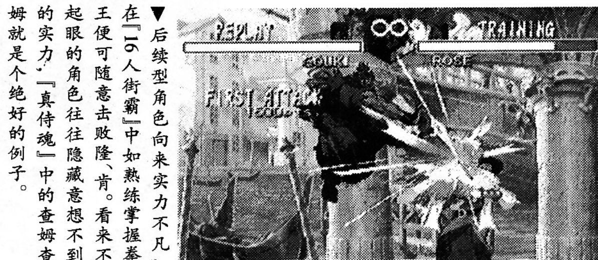
注:这两招很是奇妙,B 招中 P.S 其实可以出 10 个的,但这样跳起重 K 就不能击中对手,至于其它,相信大家都会感觉得心应手的。

纵观所有连招中,蹲下重 K 起动的比例很高,可见浮起技的重要性。使用以上连招后大家可以发现 HIT 数不多,但回报不菲,这正是 OC 魅力所在。若掌握得好,在防守反击时会产生巨大效果,主攻时也能成为厉害杀法。我觉得抓住对手失误而发出的强力连续技总比那些所谓无限连杀强得多。KOF 系列给我的感觉就是“弱者越强,强者更强”,正是因为一些“屈”技的存在,而“SF”系列则努力做到角色平均,从“X”开始的升龙拳便可看出来。我非常高兴看到“KOF98”改善了系统,“97”的“屈”技已不复存在,和“ZERO3”在今年想必又有一番恶计。

说回正题,我认为“ZERO 2”是比“ZERO”进步的,因为“ZERO”的 CHAIN 系统是借来的,而且借得不齐,实际上可以连续的最多 4、5 下,而且来来去去只有一两个套路,有些人物更是名存实亡,用多了很易被人看透而变为废招,变化上不及“VAMPIRE”系列丰富。而 OC 是真正“原创”出来的新系统,变化析自由度很高,例如只有 LV1 SUPER 能源时发动用下段技逼对手挡格,由于没有收招硬直所以可以立刻使出中段投或指令投,这样对手肯定跑不了,攻击力绝对比同 LVSC 大,又因 LV 限制不容易被滥用,对一些 SC 较弱的角色无疑增强了竞争性。OC 在某种意义上比“瞬狱杀”更可靠,起码可以看到自己角色是如何“K”人的。

上面的只是我个人见解,或许大家还可以试出更强力的连续,若有敬请指教。顺带一提,若是家用机 ZERO2 的话是有 CAMMY 出现的,而她也有一套:跳起重 K→(发动 OC)→蹲下重脚→轻 CANNON SPIKE→轻 ACCELERATOR SPIN KNUCKLE×3→重 CANNON SPIKE(75%)

这里还有两个 OC 中比较有趣的地方。大家都知道,除火引弹外每人只能在每一局挑拨一次,而春丽和樱的还有攻击力,虽然攻击力极低而且即使对手体力为 0 也不能打“死”对手。不过,在 OC 中竟然可以无限次挑拨,而且春丽和樱的攻击力不变但竟可打“死”人,照样纳入 OC 攻击数中,可谓奇哉怪也。另外大家一向以为 OC 中不可以使用 SC 的,答案其实是可以的,但只有两招;豪鬼的天魔豪斩空和元(忌流)的狂牙。方法是空中发动 OC 后立刻输入指令,但最高只有 LV2,攻击力与平时一样,但计算上是作 OC 的,不可不谓灵异事件。以上两则可在无聊时玩玩,保证娱乐性不低。



▼后续型角色向来实力不凡,在『16人街霸』中如熟练掌握拳王便可随意击败隆、肯。看来不起眼的角色往往隐藏意想不到的实力。『真侍魂』中的查姆查姆就是个绝好的例子。



▲真豪鬼同『天草』中的斩红郎均是极为赖皮的角色。笔者就认识一位酷爱使用斩红郎的朋友,虽其整体实力一般,但凭着对基本斩法的熟悉和猛打猛撞就能轻易取胜(对苍月、霸王丸除外)。

“ZERO 2”中有部分人的 SC 击中后可以用另一招 SC 追打应该很多人都知道,尤其是春丽和纳什,但其实还有两人可用:

★隆(对手在版边)跳起重 K→蹲下小 P→蹲下中 P→真空龙卷旋风脚(LV2)→真空波动拳(LV1)(若是杀竟隆请改为灭杀豪升龙以表其“杀意”)

★元(丧流且对手处于版边)跳起重 K→蹲下小 P×2→蹲下中 P→惨影 (LV2) →途中可立刻按下三键切换为忌流→蛇叭咬(LV1)

再追加 BIRDIE 一套 SC 连招,虽然条件苛刻但足以证明他不是这方面的板桶:(对手倒下起身时或跳起着地时) 蹲下轻 K→蹲下重 P(第 2HIT)→THE BIRDIE(LV3)

一时兴起又离题了。其实由于电脑不会用 OC,所以 OC 的战略性在与人对战时才能充分发挥,相信很多人都遇过使出 SC 时因为对手在空中导致攻击不算,全数命中而白白浪费 SUPER 能源,而 OC 只要位置准确就算对手在空中也会“照单全收”。

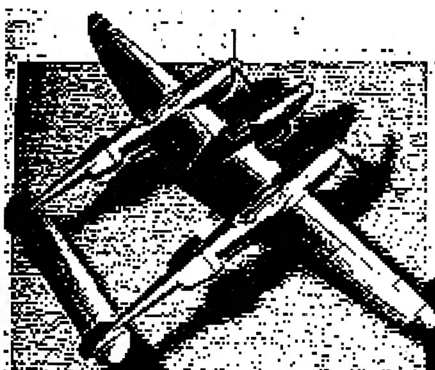
随着“ZERO 3”的出现,OC 已成为一个独立模式,并且最后一个影子也加入攻击判定,所以对 OC 的运用更见重要。我想只要基本模式没有变,大部分连续技是可以在“ZERO 3”中应用的。让我们在“ZERO 3”中再见吧!

请本文作者速与本刊联系,告知真实姓名,以便发放稿酬。

STRIKERS 1945 之“葵花宝典”

文/东北林业大学　徐家刚　　责编/天师

看了 11 期电软后，万分高兴，于是当晚写了这封早已在心中准备了好久的信。



我想谈的是 1945，去年 8 月份看了增刊知日本有人打 230 万分，且用震旦打通二轮，令我吃惊不已，对于这么高的分数，我也不明的怎么打的，但有人可打两轮，这是真的，那时，我只是打到 2－7 关，听到这个消息后，本已不想再玩的我，又钻了一段时间，真要谢谢那文章，正是基于此，才有了下面的话。

提到 1945，很少有人不知道。出色的游戏设计及手感令机迷如醉如痴，我所擅长的飞机是第二架 P－51，或许与天师所使正好相反。**的确，P－51 的火力不如其他几架，但凭其防子弹的能力及发射范围较广的因素，在我看来，六架飞机中它是最适合打第二轮的。**我在 97 年 5 月开始玩 45 的，我用 109 能打一轮的时候，偶然一次发现某人用 51 打了 100 多万，随后的一个月内，我便打到 2－4 关，良好的防护能力，使第二轮前几关变得轻松很多。不过后面几关确实相当难，直到今年 9 月份，我终于也可以做到打通两轮了。那次的分数是 1611700，从那以后，了解了这款游戏的一个大致情况。

用 P51 的话，一轮后可以不死人带五颗雷。第二轮中，有二关可以做到不放雷还可以吃两颗雷，分别是金块数为 10(飞艇)和 11(船)的那关。接下来，金块数为 12 的火车那关和 13 块的机场那关，可以做到放一颗再吃一颗。这样到 2－5 时，应当是一人不死带关 6 颗雷，可谓物质资料十分雄厚。开始真正的交战。在 2－5 关开头的两处(即，炸了之后分别留有 6 个金块处)很不好对付，我一般是尽管在右面打小飞机，同时射子弹，待靠近第一处时，放出蓄力，同时随着蓄力枪沿右侧上方走，出现第二处时迅速放雷，并开火将第二处打爆，屏幕左下方的第一处这时仍会发四颗子弹，躲过后再放出一个蓄力，即可过了此处，这一切，仅仅，仅仅是为了省一颗雷，不要小瞧一颗雷的作用，有时它比一架飞机更有效。这样，还余 5 颗，然后 2－5 关底放一颗吃一颗，到 2－6 时仍是 5 颗雷，通常关底要放 2 颗。这样，到 2－7 还余 3 颗，一上来便须放一颗，然后带一颗雷或二颗雷坚持到关底，如遇到螃蟹老怪可等其自爆过关，若是其余两种，须放一颗（机器人似的老怪）及多颗（四方形的老怪)。这样一般到 2－8，往往一人不死，有时可带一颗雷。(这里多说一句，第二轮时须精力集中，稍不留意，被击中一架后，则不是上面所说的了)。到完全打通后或者是剩一架飞机，或一架也没剩下。这，就是我目前达到的水平。

下面谈一谈我对 1945 的理解，由于我并没达到，所以也只是推测，看看大家是否同意。就我个人看来，我想可以做到一个人不死，即屏幕左上角挂着三架飞机或许还余一颗雷。按带一颗雷上 2－8 算，刚开始时往往我要扔雷，没雷则要死人了，但多练些日子，摸清规律不难做到不放雷。到吃雷处还可加一颗，下面是个既扩散子弹又放小怪的东西，我要放一颗。最后是三个关底老怪，往往在第二个我会死一架飞机，但练习后也可做到不放雷，则，最后仅有的一颗雷留给第三个老怪了。这是我能做到的最理想目标。达到这个程度，存几颗雷也不是很重要了。然而真正终极时，2－6 关底的雷也不放，躲过去的可能性不是没有；2－7 因给雷处和关底的老怪不固定，或许也可省一颗，2－8 最后关底虽极乱，但肯定有躲过的可能性——这样，P－51 可以达成的最终极目标是，一人不死剩 4 颗雷翻二周目。我是不会耗时间去练的，只是提供一下这种达到最终顶点的情况。有兴趣的高手可以试试(天语/难道要作“东方不败”？代价可不一般哦！)。

那么，其他飞机又如何，51 的顶点是否就是 1945 的最终顶点呢？答曰：并不一定。

综合六架飞机性能看，109 的性能应是最好的，与之相比 P－38 吃 POW 后的火力弱些，速度慢些，这在第二轮充分体现。51 也是火力不足，喷火和零式则更不用说，至于 SHINDEN，天师别生气，当初我曾认为它是最不适合打第二轮的飞机之一。至今我仍认为其火力横扫屏幕，敌方飞机爆后的子弹密如雨林，很难躲。而 109 灵活性好，火力集中且强烈，是机型中最优的（天语/109 机身精巧，对操纵者来说易于避弹，乃是初级机型，同 38 类似。喷火、零式则是中级玩家的选择。震旦、51——操纵者如无特别机遇进行学习或创新，只能作为上级者的利器而寻常人只能望机兴叹也）——且还有一个更重要的原因是它的“终极度”超过 51，首先它的一轮过后带 6 颗雷，二轮中除金块 10 那关剩 5 颗外其余与 51 一样，2－5 那两处或许都不用放雷，我想国内有的玩家已做到。2－6 关底也不放雷，2－7 关过后能余 5 颗雷(当关底老怪为螃蟹时)。其余与 51 的极限一样，只是在 2－8 中吃了雷之后，能否不放雷闯过那“拦路虎”——扩散子弹且产生小怪的东西，还很难说。因为我使 109 没上过 2－8，所以只是靠想像来看，这个机率应很小。但仍有一丝希望，如果能抓住这一丝，那么，109 的终极才是 1945 的终极——一人不死剩 6 颗雷打通二周目。看到这儿，有人会说这是开玩笑，满雷且不死人完全通关，不可能！别急，这只是理想化的可能性，就算彩京的专业人员也不一定有精力把每一处都按以上条件完成，何况我们玩家？

下面讨论一下得分。(编者按/因版面所限，街机 1945 的特异现象、评分标准、射击原理、飞机比较，我们找机会再论)

ARCADE 街机仔 FAN



天师道场

♠本栏目为不定期刊登，欢迎读者来信一试

■朱卫强绘图

■天师：我投几个格斗游戏的记录

●96 格斗之王(ARC)

645520 使用人物：克拉克 LEVEL：8

●天草降临(ARC)

07'43" 使用人物：修罗·加尔福特 LEVEL：8

●95 格斗之王(ARC)

429201 使用人物：草雉京 LEVEL：8

★希望能上榜的大庆 徐海斌——如果这个栏目叫做"封神榜"，那天师不就成了？？？了吗？



谁更强？

■编辑同志：看到"封神"一事我不禁跃跃欲试

●武装雄狮 2(SS)

APC 空军基地，HIGH－MACS Ⅱ打满 9 分 40 秒，击破最高 83 机，残血 1/2 以上；相同条件下，雷达基地击破 39 机。HARD 难度下本人始终打不过第 4 关，敌直升机太厉害。★上海康平路 林谦

■编辑同志：

自从准备 11 月 5 日买了电软后，看到准备发展"天师道场"栏目，心中非常高兴，希望此栏目越来越火。我是个纯种街机闯关族，家中没有次时代机，今年是职高三年级，小学开始玩街机。玩龄……大概八、九年了，玩爆机的游戏太多了(当然是一个币)：圆桌武士，名将、三国Ⅱ……在此，提供本人一些新游戏的战绩：

●1945 Ⅱ(ARC)使用 KF84 疾风

关数 2－4，分数 1668700，难度未明(大概 5 级)

●合金弹头Ⅱ(ARC)

分数 4846530，难度未明

此游戏难度较低(第六关 BOSS 除外)，打关底的时候要多利用小兵帮你挡子弹，不要向角落走，否则必死，只要有耐心，一人不死通关应不成问题(本人所打之分数，是绝对不用所谓的无赖加分法。天语/您当真一币通关？！)

★街机留言时属名 L.W 的李伟(南京)

■天师意见：

像李读者这样的朋友一定有不少。编者曾经在西安亲见高打一人不死(单打)并且是乘着坦克放翻合金弹头 1 代(可惜未见其人是如何将坦克带到最终关底那巨无霸直升机处的)，真高打也。其时编者心中的感觉就譬如看到了金庸先生作品里描写的那些修为甚高的人物，一挥手便可取人性命一般。

增刊上大家已知彩京 1 代(战国 ACE)能够用震旦打出 168 万整的分数，目前似还未收到该作品的挑战，编者因早已从他人"窃"得彩 1 要领，故在 30 币以内使用天外打出了 1441400 这"吉祥"的号码(普难，4 级，2 周目 ALL)，仅供参考并祝天外突破 148 万。一般来说，在街机上，彩京系列的"正常"难度应为 5 级(4 级是供用来"练手"的，相信我国的机厅老板们很快就会调到 5 级)。

虽然全球的街机几乎都是日本所出，但我国的街机资源却是意外丰富。古今游戏无所不见。爱好者不必局限游戏种类与新旧，只要稍加留心记住令你满意的成绩(哪怕是别人的)，写封信到"天师道场"，天师将酌情"**点将封神**"！希望读者踊跃参与本栏，家用机欢迎！

■天师：你好！

看了去年 11 月号我兴奋不已。因为我也有几个自认为很拿手的游戏记录，不知能否"封神"？望天兄评定。街机部分：

●1945，2－6，梅塞 109，1510000(6 难)——对于增刊上那位 230 万的仁兄，本人是相差甚远，脑袋想炸了都不知是怎么打的！我的 P38 和喷火都能 6 难 2－3，分别是 128 和 132 万，其余飞机都能突破 100 万。可比起那位"2 年前用了 2 个月大成西安"的兄台却又如何？

编者注/高打勇攀新高，天师倍感欣慰，在此谨提请大家用心记清确切分数。

●太阳表决，2－2，卡休昂，1500000(5 难)

●武装飞鸟，2－1，小魔女，710000(4 级普难)天语/用小魔女或袁娘爆机者不简单

●彩京一代，2－2，大和尚，970000(6 难)

●战国之刃，1430000，AYIN，2－3(4？)，(5 难)　●1945 Ⅱ……正在试飞中……

怎样？本人战绩也还算辉煌吧？不知能否封神？

生化危机 2——第 4 幸存者

本人两个草药皆不食，7 分 11 秒将其翻之，翻时健康状况是 FINE，如何？要是没有我的大名，嘿嘿嘿…我就要驾驶震电 J7，约上 AYIN 飞过去，小心、小心……

★软件忠实读者 宁檬(吉林省吉林市二中高二 8 班)

■天师学长：

我的土星版世嘉拉力百小时苦练战果如下(全部丰田 CELICA 自动档)——

●CHAMPIONSHIP 模式：1LAP　3'22"54；　3LAP　9'58"07

●PRACTICE 模式：DESERT　2'42"29　单圈最快 0'53"27

FOREST	2'31"41	1"14'87
MOUNTAIN	2'18"67	1'08"05

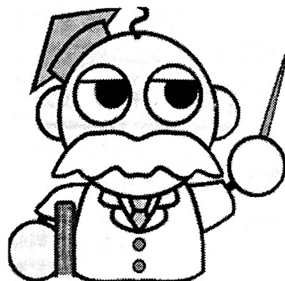
在高三复习阶段，每当我被学校考试弄的头晕脑胀的时候，我就放"拉力"光碟到 SS 中，以求得短暂的放松。★西安交通大学 9817 信箱的"学弟"李林(天语/当年"学长"是 9316，难道你也是动力机械系(能动学院)的？你是空调还是制冷……)



强者在道场！

这些相关游戏机构造的知识你知道吗?

游戏术语入门讲座 No.1



有关硬件的基础知识,现在是不是已经不受瞒目了呢?这就是我的苦恼所在呀。不过,放心吧,我会解决这样的苦恼的,下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧!今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇",不要错过哦!

编译\Z·L·Z、PERFECT

ROM是什么?

游戏机是怎样工作的?

RISC是?

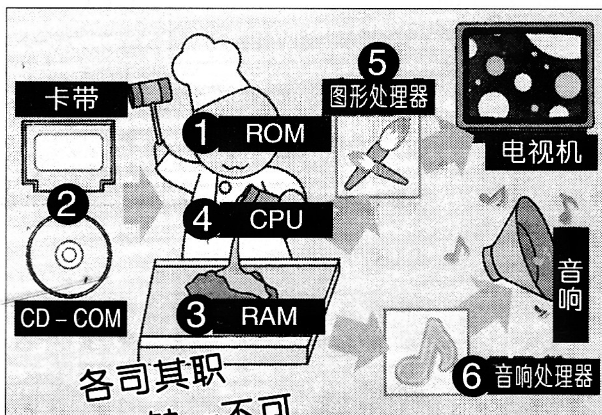
CPU?

RAM?

基础篇　首先,让我们从游戏的基础流程开始!

当我们玩游戏时,游戏机的内部运作过程就好象右图那样:首先,记录在ROM中的系统程序发出从软件中读取数据的命令,然后,游戏软件的程序和数据被载入RAM,经由CPU处理后,图形处理器和音源处理器分别再将CPU处理后的结果转化为图象和音响,并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。



❶ ROM

载有基本指令和数据的装置。对于ROM既不能写入新数据,也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时,正是基于储存在ROM中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

❷ 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的FC卡带(黄卡)和今天的土星、PS盘均属软件。以上两种都是ROM,所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

❸ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果RAM空间较大的话,它就能处理较多的数据,反之也一样。因此这是极其重要的装置。

❹ CPU

使用RAM中的指令和数据,进行游戏中必要计算的装置,此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它,游戏机则不成其游戏机了。

❺ 图形处理器

把CPU计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使1秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说,它是美丽图像的关键。

❻ 音响处理器

把CPU的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

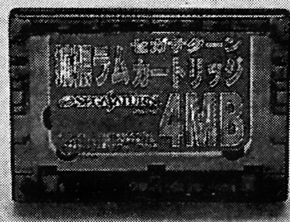
难点详解　ROM与RAM

ROM和RAM是什么的缩写呢?先说ROM,其来源是"READ ONLY MEMORY",译为汉语是"只读处理器"。RAM则是"RANDOM ACCESS MOMORY",译成汉语的意思是"随机存储器",更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM就是READ AND MEMORY!"这样的错误了!

知识积累　何谓4兆扩张RAM卡

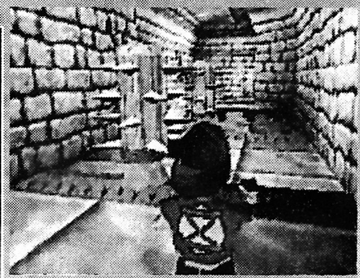
作为土星的硬件周边有一种被称为4兆扩张RAM的外设。这是对应SS的主RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM后,总RAM得以扩充,我们才有幸在家中玩到高移植度的SNK和CAPCOM的诸多格斗游戏。



泡泡枪少年

顽童历险 妙趣横生

由 PSYGNOSIS 制作的童趣冒险 ACT 就要与玩家见面了。虽然游戏主线仍是击败魔王拯救世界的传统模式，但今作的世界并非剑与魔法的古代大陆，而是由一位手持泡泡枪的都市少年担任主角。如果想操纵他取得最终胜利，除了要有良好的操纵感外，更要有些问题少年般的想象力。



PS 厂商:PSYGNOSIS 类型:ACT+AVG 发售日:预定 99 年 1 月

为了救助父亲、铲除恶魔，“勇敢”少年拉斯卡尔独闯迷宫！

面目狰狞手持钢叉、凶猛的深水恶魔——人鱼卡尔

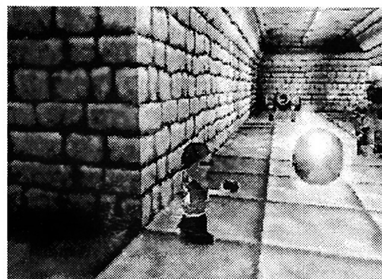
某日，黑暗时空的帝王克鲁诺恩突然出现，将主人公拉斯卡尔的父亲——“顺时针”教授诱拐进了异世界，妄图得到他的毕生心血——时间机器。

为了救出自己的父亲、惩罚邪恶的克鲁诺恩以拯救世界，小拉斯卡尔毅然踏上了充满危险的冒险旅途。拉斯卡尔要利用自己唯一的装备玩具泡泡枪以及父亲留下的时间机器与黑暗帝王克鲁诺恩周旋到底，在七个不同时空的世界中巡回冒险，搜集散布在迷宫中的神秘钥匙。在每个头目角色被击倒后都会留下一把通往未知区域的钥匙。集齐全部钥匙，也就是转遍所有迷宫后，小拉斯卡尔就要准备挑战黑暗帝王克鲁诺恩了。不过这段过程中小拉斯卡尔可要接受各种各样的严峻考验，比如迷宫中的机关、陷阱以及千奇百怪的敌人就是拉斯卡尔首先要面对的难题。

在迷宫中冒险，拉斯卡尔除了利用泡泡枪射击外还可以进行踩踏攻击和突进技。玩家大可依照敌人类型选择不同的攻击方式。不过，怎样正确的选择道路、巧妙的破除机关才是制胜的最关键。

责编/PERFECT

拉斯卡尔的唯一装备竟然是玩具泡泡枪！



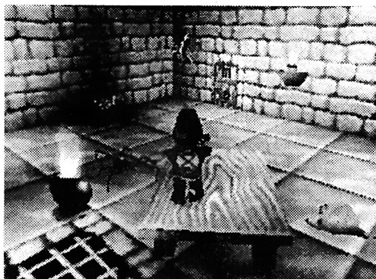
主人公的武器实际就是一把能够发射肥皂泡的玩具手枪！如果手枪内的肥皂水减少，那么射程也会随之减短，所以小拉斯卡尔要认真的在迷宫中搜寻，以补充“弹药”，保护自己，寻找父亲。

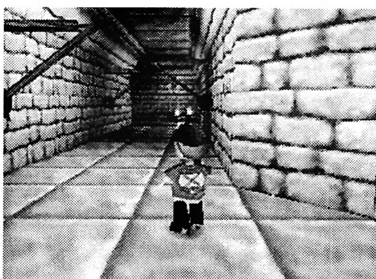
冒险据点——“顺时针”教授的豪华别墅



“顺时针”教授拥有一座豪华的二层别墅，是儿子冒险的据点。其中有许多房间以及各种神奇设施，不过拉斯卡尔在自己家中也需要各种钥匙才能自由穿行，因此随着剧情的推进才能进入更多的房间。

利用泡泡枪和机智的头脑挑战变化多端的大迷宫！





拉斯卡尔的冒险是在各式各样的迷宫中进行的，其中设有形形色色的机关、陷阱。拉斯卡尔除了被动的躲避外，也可以利用它们阻击迷宫中的敌人。

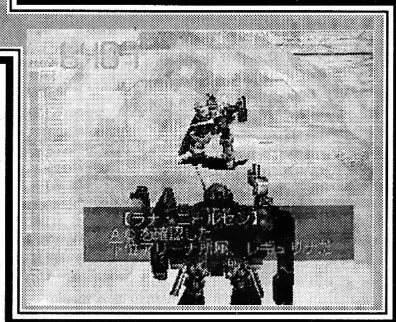
另外，如果小拉斯卡尔在某一房间中逗留时间过长的话，就会有蜘蛛、老鼠等讨厌的东西出来袭击你。由于它们的体积太小，因此无法用泡泡枪击打，这时就用拉斯卡尔的得意技“跳跃踩踏”消灭它们吧！

装甲核心·斗技场之王

怒之机甲 称霸雷文

“斗技场之王”中玩家所操纵的战斗兵器是可以自由更换零部件的“装甲核心”。新作中除增加了新零部件，而且前作中的热点——“斗技场”也得到了大幅强化，并能够兼容前两代的数据，同时还支持振动手柄和 POCKET STATION，可以利用 PDA 进行各种机体进化。

PS 厂商:FROM SOFTWARE 类型:ACT 发售日:预定 99 年 2 月 媒体:CD×2



“雷文”、“红黑相间的机体”、“标号 9”……对于杀害亲人的凶手，他只知道这些



游戏者所扮演的是“雷文斯·奈斯特”佣兵组织所属的佣兵“雷文”，其目的就是击倒宿敌“莱茵波尔”。当然，为了达成这个目的就要不断地在竞技场中修炼，从而提升级别。

今作是系列中首个以 2CD 登场的游戏。第一张盘仍将沿袭系列的风格，而第二张盘中包含了怎样的秘密，现在还不知道。因此今回只介绍第一张盘的内容。

第一张盘的大致内容是在斗技场中与那些在雷文斯·奈斯特中登录的雷文交战，依赖各种任务来使主角更加强大。由于斗技场中存在等级制度，所以只有将必自己级别低的对手击倒才能令主人公的排名提升。第一张盘就是在以斗技场为中心而展开的原创剧情的。

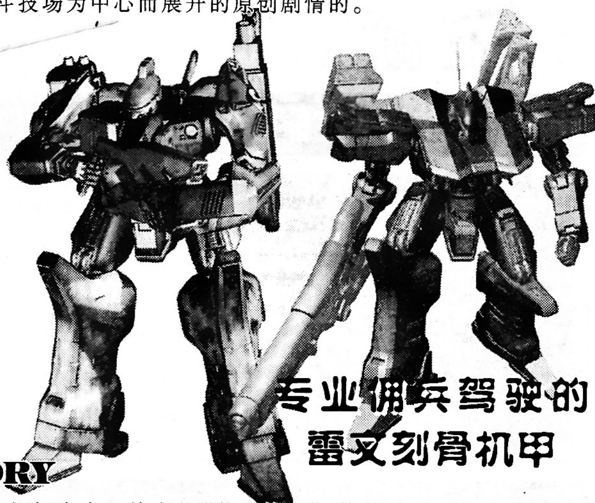
序盘中的任务介绍

1. 陨石回收：预测将有一块含有稀有矿物的巨大陨石冲破大气层，坠落地球。由于其中含有罕见的高等矿物，因此许多企业都会雇人去抢。主人公接受的是“R&G 产业”的委托。

2. 死守潜水艇：受“R&G 产业”委托。乘坐运输潜水艇行进的过程中，遇到了敌人的突袭，要选择适当的装备来消灭敌人。

3. 受“布罗格技术公司”委托。该企业所属的兵器制造工厂的中枢电脑系统失控，必须尽快将这部电脑破坏掉。

4. 破坏光子炮：受“依兹莫物资公司”委托。在大破坏时代设置的巨大光子炮不知被谁秘密地修复了。一定要完全歼灭它。



专业佣兵驾驶的雷文刻骨机甲

STORY

由于被称为“大破坏”的最终战争，人类逐渐在地面上消失了。人们在地下生活了近半个多世纪，国家的概念已荡然无存，取而代之的是由大型企业进行管理的地下复合都市群。当时在世界各地都遍布着许多地下复合都市群，他们为了扩大各自的势力范围而不断展开激战，这使得新时代的战术兵器也崭露头角；对应目标与目的不同而能够随意变换装备，适于各种战术要求的新兵器系统“装甲核心”就是这种新兵器。

“雷文”是不从属于任何竞争企业阵营的自由佣兵，他们全部隶属于被成为“雷文斯·奈斯特”的网络组织。该组织拥有自己特有的“装甲核心”，他们为了获取酬劳而接受各种任务，世界各地均遍布着他们的身影。

某日，在地下世界中数一数二的复合都市“艾克萨城”中，两个巨大企业为了争夺支配权而展开激战。游戏的主人公也因家人被屠杀卷入了战争。

“雷文”、“红黑相间的机体”、“标号 9”……对于杀害亲人的凶手，他只知道这些线索。几个月后，主人公也成了“雷文”中的一员，一个自愿的加入者。驾驶自己的“雷文”，将杀害亲人的“雷文”找出来。

责编/PERFECT

暗黑之心

动作为体 解谜为用

看来玩动作游戏还得找欧美，这款充满了西洋风味的优秀作品，流畅的动作及炫丽的画面不容错过。在海外受到极大欢迎之后再引进日本——不但角色动作十分细腻，解谜要素相当高也是游戏的卖点之一。

PS	厂商：萨米工业	类型：ACT
	发售日：99年2月4日	

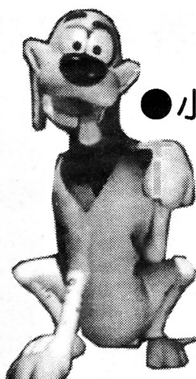


少年呀！拿出勇气扫除阴影吧！



●安迪

游戏中玩家要操纵着名叫“安迪”的少年，去解救被黑暗世界所带走的爱犬“威士忌”。但是在黑暗世界中却到处充满着可怕的陷井及怪物。玩家必须十分小心地躲开这些陷井及敌人，才能够顺利地向前进。至于安迪到底能否在奇异的世界中，救出心爱的爱犬威士忌呢？这就要看玩家们的手腕以及智慧了。



●小狗



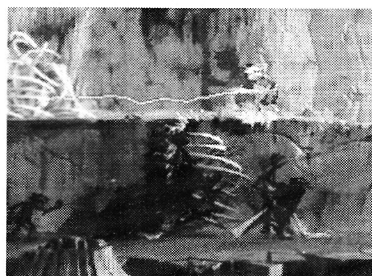
→游戏画面非常美丽，一定要试试。



←敌人是暗黑一族，因此只要被光线照到，就会立刻灰消烟灭。

虽然拥有武器，可是立刻就被没收！

刚开始安迪是带着自己所发明的光线枪来进行冒险。这项武器用来打倒害怕光线的敌人十分有效，可是却在开始后不到十分钟就被敌人给吞下去了。因此在短时间内，安迪只能“逃跑”了！



↑有了光线枪便所向无敌！但枪被敌人收走后则只能采用闪躲的方式前进。

不仅如此，而且需要相当地开动脑筋！

本作并非采用像一般动作游戏那样向一定方向卷轴的方式，而是采用画面切换的方式来进行游戏。由于在每一个画面之中，都安排着许多陷井，因此玩家如果不小心仔细地思考的话，安迪可能很快就阵亡。正是这种一不小心便碰到陷井而“完蛋”的刺激感，才会让许多玩家对它爱不释手。



●阿米奇

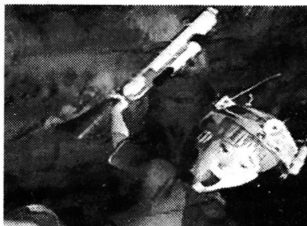
暗中帮助安迪的伙伴



↑如何才能躲过那张着大嘴的大蛇呢？如果你荡着绳索先到河中的石头上，然后再跳到岸上，就会发现大蛇回过头来狠狠地盯着你干着急却没有办法！



→只要开动脑筋就没有跨不过的沟坎。



↓GAME OVER……



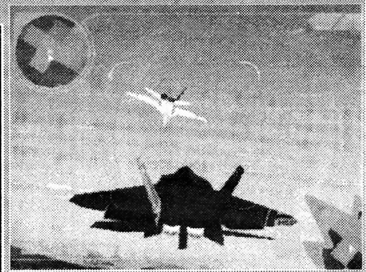
●比杰斯

可说是最令人讨厌的敌人

王牌空战3

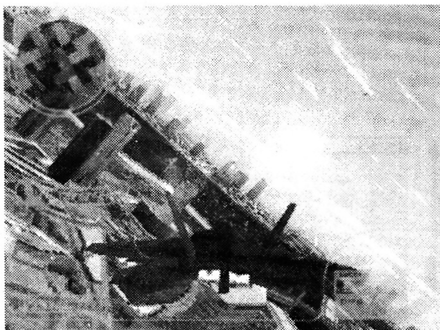
空战模拟 真实刺激

很早便在街机上推出的ACE COMBAT体感系列，并未被广大玩家知晓，然而N公司在PS上推出了移植作后，本系列则马上被接受，说明家用机能玩出名堂来，在街机上不下大功夫是很难透彻掌握操纵要领的。



PS 厂商:NAMCO公司 类型:SLG 发售日:99年春

著名空战游戏的最新作即将登场！敢接受挑战吗？



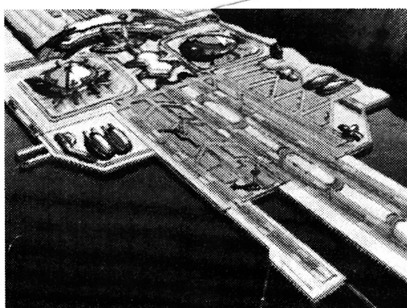
→这是后方视点的画面。屏幕上有许多指示器，它们告诉你目前所在的高度、速度和敌机的位置等参数，要根据这些参数制定『战略』。

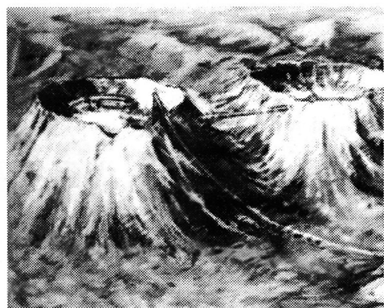
由于NAMCO公司一向重视真实度，同前两代比起来，3在画面上又有了新突破。稍觉遗憾的是，因为是在PS性能边缘上演出，虽然光源和透明表现得很好，但在贴图方面，仍觉粗糙，可能是大量使用POLYGON造成的。

模拟飞行游戏，一般都准备了舱内和舱外视点，与敌人周旋时，要不停地调转自机捕捉敌机，如果狡猾的敌飞行员驾驶飞机一下子从你的视线中消失，则危险必在背后，如果不能熟练地进行贴身格斗，则根本无法从游戏中获得由紧张刺激所带来的“乐趣”。新作的舞台设定稍微超前了些，飞机不全是真实存在的，而背景也变得更加“时髦”了。

新的战机、新的世界观、更加细致的画面表现！

本系列对战斗机的刻画一向出色，前作曾经出现的机体有些已被改良，更有许多崭新的机体登场。飞机性能不同了，游戏操纵者的感觉也将随之变化，这样就不会感到枯燥。由于是近未来，空战时的整体氛围似乎都有所变化，虽然仍是在都市或山区中完成任务，但背景中的建筑物是非常前卫的。我们从画面上可以看出制作者的态度是细致的，无论是太阳的位置还云层的描绘，都有认真的考虑，整体光源把握得不错，连战机上的迷彩都做出来了。因此，当玩家架驶着飞机在低空穿梭于建筑物中或是在高空与敌机格斗时，自然会有更多的投入。





●上面两幅是设定原画。左图是海面上的一个军事基地，还有很长的飞机跑道？右图是位于广阔森林地带中的两个火山，奇怪的是火山口上竟也有军事设施，那条可供上下山的通道正连接着一个空军机场，那里面说不定就有玩家需要摧毁的目标……

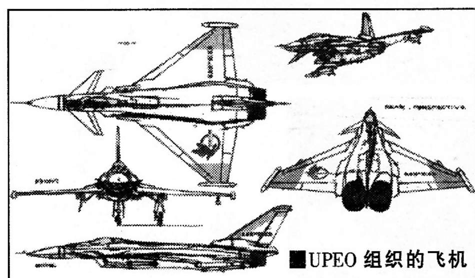
空战最高杰作



↑这是F22型机的改进型，总之，不能让飞机与现在的真实机种完全相同。



↑大桥两端各有一个这样的建筑，难道也与作战有关？无论如何，击中它的话实在太过瘾了。



■UPEO组织的飞机

帝击俱乐部

樱花大战小品登场

在东京"97 秋"电玩展上，这部作品深受玩家的注目，电玩展上大家看到的只是体验版的内容，因此，这里只能就当时的情况给大家作一简要的介绍。对于樱花大战系列的玩家来说，本作可是有着特别的意义哦！

SS	厂商：RED 公司	类型：ETC
	发售日：98 年 12 月 3 日	



アイリス（イリス・シャトーブリアン）

フランスの大富豪、シャトーブリアン伯爵家に生まれたアイリスは、すみれと同じくお嬢様。本名をイリス・シャトーブリアンという。歳は十と非常に若いが、生まれもった霊力及び超能力には他の花組隊員も一目置くほど

最新资料！帝击设定集的画面！

在这个模式中，从登场人物到建筑物甚至兵器等的多种用语都会附上图片以及解说，所以身为樱花迷的你绝对不能错过喔！根据这些用语，说不定还可以看到其内部资料与画像呢！好好地、仔细地确认一下吧！

揭开"军人将棋"的玩法！

●最受男生欢迎的军人将棋，是种混合弹珠和纸牌的游戏。把彼此盖上的棋子一步步移动，当棋子的落点有对方的棋子在时，则根据棋子的大小来定胜负。过关条件是敌将军被打倒，或者占领敌阵地。玩家可体验到一边猜测对手一边另谋对策的紧张气氛。开局要紧慎，因为你并不了解敌方部署。

花组的特殊规则到底是？

↓军人将棋是按照谁的棋子比较强来分出胜负的。当然，队长一定要比队员强喽！不过，选好一位女性角色紧临着大神，那位队员就会和队长一样拥有相同的能力喔！战局明确时，再多找个角色来当对长。假如队长有2位的话，即可打倒大部分的棋子了，然后去包围敌将军吧！



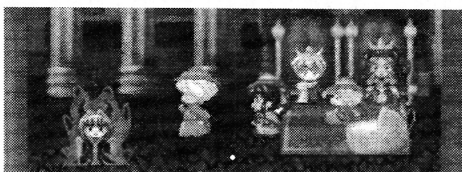


←重视机动力就选"风作战"，把翔鲸丸、轰雷号、大神等战斗力高的棋子分配在前方，就可立即对战局作出战略部署。当然也可选择火作战以强制攻击，把大神、轰雷号、甚至米田将军都分配在最前线即可，但是一旦米田被打倒就算输了，所以要慎重哦！你的目标——敌将军！

花组特别公演"睡美人"，可以看到整个流程喔！



与原作一样，这模式是一个充满无限惊喜的故事！在游戏世界中的一个圣诞节，帝击俱乐部特别公演的话剧团，正忙于准备彩排，这时，玩家必须要教导她们如何去揣摸角色，大神在剧场内自由移动，要解决队员的烦恼及通过一个个迷你游戏，在中途出现的一个个 LIPS，说不定会和故事有关联呢！在迷你游戏中给织姬弹钢琴时，要努力讨好她哦！和谁见面、如和对应 LIPS、迷你游戏的成绩等多种要素会对这次特别公演的角色分配和舞台演出有重大影响。让你相中的队员成为一个出色的女演员吧！



↑花组总动员！等待王子一吻的女主角会是谁呢？



正在练习的织姬。她想找队长来帮她演奏一曲。这个请求，就是迷你游戏的开始！

疯狂企鹅

画面卡通
操作简单

铁甲飞龙 2 的近藤智宏先生与拉力、地通娜加强版的中村笃彦先生共同担任游戏的总企划。游戏的角色是一群叫做“呆呆鹅”的奇妙生物——它们看起来像是拟人化的企鹅。这是一部以这群“呆呆鹅”为主角、最多四人同玩的超爆笑作品。

DC 厂商:世嘉旗下 GE 类型:竞速 发售日:98 年 11 月 27 日



两大巨头的联手:制作一边玩一边大笑不已的游戏

“本游戏的构想是在 20 年前，当时觉得企鹅的动作很吸引人，那蹑手蹑脚的滑稽样子十分好笑。而当它们游水时却意外的华丽，像在天空飞行一般。而企鹅还会用腹部在冰上滑行。”

“如果把企鹅跑步、游泳、滑行的动作拿来当作 RAC 的主题，该很有趣吧？”

基本上，游戏的跑道被分为“跑步区”、“游泳区”、“滑行区”，三部分路线所要求的竞赛方式完全不同，虽然是以到达终点为目标，但玩家可以在比赛时互相干扰对方。真像是铁人三项赛呀！游戏为大家准备了数目相当多的路线，每条路线的区间距离都不太相同，角色各有其擅长和不济的部分。

游戏有很多条赛道！

●本作充满乐趣，比赛时的风景，会随着移动而不断变换，其精彩程度实为难以想像。所有画面表现均为 DC 级别。

▶透过跑步和滑动的呆呆鹅，各位可以体验到那合而为一的整体感。

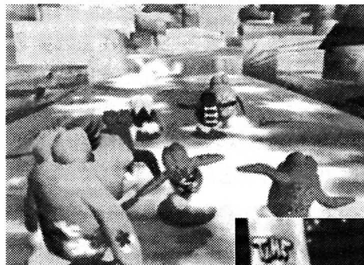
动作和表情的变化令人大吃一惊

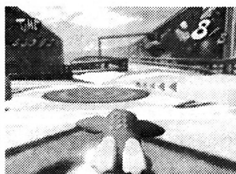
这二位大制作人也曾到品川、葛西等地的水族馆去研究企鹅呢！也正因此而获得了意外的惊喜——原来企鹅还有这种动作！游戏中所表现出的动作具有相当的真实感和存在感。玩此 GAME 的玩家一定会感受到那种强烈的震撼力！还有，角色的表情也相当有看头！重播的部分也很值得期待。“我们希望本作不但是玩的人乐在其中，就是在一旁观看的人也能很高兴！”“明明是在玩游戏，如果还愁眉苦脸的话，也太说不过去了”。

对于游戏中那极富趣味性的动作，制作者是这样解释的——“最初也曾想到太夸张，不过过了几天，反而觉得很不够”，“以滑行为例，有的角色会滑得很优雅，有的则是难看得一塌糊涂。每个角色的动作都不一样，这些动作可是颇费心思的哦！”



◀“嗄小子”角色。这些表情在游戏中都有得看。





▲滑动区速度极高。



(上图) 大家都抢着出发的样子，橡皮囊般的躯体左一晃右一晃，真是可爱！(右图)等大家抵达终点，各自都蛮高兴的样子，完成就是胜利嘛！的确非常生动。

只需一个按钮——“扒动”新概念

“扒动”？一个陌生的名字，其意思是呆呆鹅“用手在地上或者在水上扒的一个动作”，就如同平常竞速游戏中的油门或加速器一样。操作非常简单，玩家看过便能理解。

以滑动、游泳为例，如果不按任何按键，呆呆鹅就原地待命。按下 A 键后，呆呆鹅就会“扒动”——在地上滑动或在水里游，但要一直按住键才行，直到一个完整的“扒动”动作完成！同时操纵方向键避障。接着就要放开 A 键，因为“扒动”后的姿势是不能加速的，所以按着键也没用。开始一个新的动作(滑动或划水)吧！

看上去很难，然而对战时，把对手远远抛离或一口气超越之，相信呆呆鹅那极度富于韵率感的扒动节奏会让玩家完全着迷！

如何减速？正是要灵活运用“扒动”才可减速，而没有单设“刹车键”，用这技巧来让呆呆鹅通过大弯吧！——有中村笃彦先生在，甩尾感觉一百个放心！可别以为这游戏没有 RAC 硬派感哦！

而在攻击性更强的“跑步”地带，就要发挥动作性，用 ANALOG 的方向键来控制呆呆鹅的前进方向，要是有机会的话就按 B 键攻击！击中对手能让它无法行动哦！但如果失败就会浪费时间，追至对手侧方攻击才可能超过它！这里 A 键为弹跳，长按大跳，短按小跳，可用来躲避攻对手的击。最后要说的是，本作 BGM 值得一听。

秘技天地 秘技偏方

■主持人：风马

ARC 98格斗之王 FP 5

特殊组队：

二号人物队：罗伯特、安迪、红丸
英雄队：良、特瑞、京
三种神器队：千鹤、庵、京
女性大蛇队：夏尔米、薇思、麦卓
少年队：克莉丝、椎拳崇、真吾
三号人物队：百合、大门、东丈
父亲队：琢磨、柴舟、金家藩
贩崎亲子队：百合、良、琢磨
男性大蛇队：克莉丝、龙二、社
草雉流古武术队：柴舟、真吾、京
大蛇雉队：克莉丝、柴舟、京
连打队：陈高限、比利、东丈
破坏力队：布莱安、陈高限、拉尔夫
搞笑队：蔡宝健、椎拳崇、罗伯特
杂耍队：镇元斋、蔡宝健、陈高限
帽子队：拉奇、克拉克、特瑞
棒球队：拉奇、玛丽、拉尔夫
4月8日生人队：真吾、麦卓、京
新怒队：拉尔夫、雷欧娜、哈迪伦
伪主人公队：大门、红丸、真吾
新女杰队：百合、舞、雅典娜

北京　在街上随便替行人组队并命名的　风马

PS 恶魔救世主3·EX版 FP 5

选出艾利奥奈特：在选择人物时，将光标选在"？"上，按七次SELECT键再决定，便可以选出隐藏人物艾利奥奈特。

北京　雪男的好朋友　风马

PS 保安员8 FP 5

特殊的密码：这款游戏俗称"火爆房车"。在OPTION中将光标对准"GAME STATUS"上，按○键后可输入密码，下面是七组特殊的密码：

REDUCE GRAVITY：重力变为1/2
GO SIGHTSEEING：敌人数为0
SAME CHARACTER：同角色对战
DEADLY MISSILE：导弹破坏力增加
HARDEST OF ALL：三个敌人同时受到攻击
SLOW MOTION ON：慢动作模式
TURBO BOOST ON：补燃器的持续力上升

北京　经常被别人堵在死角里打又跑不了的　风马

PS 宙斯·第二杀戮之心 FP 5

隐藏地图：无论是玩地球方面军路线，还是玩独立党军路线，当通过22关后，只要击坠OKE的数量是损毁的6倍以上，就会出现隐藏的第23关，这关是在月球表面上进行的。

密码机能：讲习期间，在自室菜单中的考试选项中，得到软件考试3级的成绩，之后到机体设计室的软件ETC中，按住R1选择"A·COPY"，之后在通常菜单中就会增加一项密码输入的选项。

北京　对自己制造的机体很满意的　风马

PS 三国志6 FP 7

武将拥有单挑的多数能力：先登录一名新武将，确定之后选择内容变更，变更武将的能力类型；重复上述步骤，直至选完所有的能力类型，这时武将的单挑能力中，除了暗器一项外，所有的能力都有了。

北京　目前还在野、等待伯乐的　风马

SS 光明力量3·冰壁的邪神宫 FP 6

快速进入游戏：在游戏中如果GAME OVER，再次回到开始画面听老头唠叨，时间很长；其实只要按住ABC再按开始键进行复位，到了老头的画面再按开始键就可以用最新的进度进行游戏了。

北京　用冶炼石反复炼究极蹄铁的　风马

风论：只有游戏制造者越为游戏者着想，他们的游戏才能越来越得人心。这条秘技可以节省许多时间。

SS 电气机车前进！EX FP 4

回避意外事故的奖励：玩山阴本县初级以外，从保津峡到嵯峨山之前会发生卡车横在道中的意外事故发生，如果能成功躲避这次事故，则可以得到奖励的时间。条件如下：在第一区间和第二区间完成时合计节省时间为9秒以上；在马崛站之前300米处将时间浪费掉，这样储备的时间就会出现；利用这些储备的时间，可以提早9秒以上到达保津峡站；之后出发到嵯峨岚山站，驶出最后一个山洞后，就会遇到卡车横在道中的意外事件，只要你急时用紧急刹车避免事故，就可以得到奖励。

北京　上班不用坐地铁的　风马

PS 铁拳3 FP 5

隐藏的胜利姿势：在游戏中，每局战胜对手之后在REPLAY时按住四个拳脚键中的任一个不放，角色会摆出不同的胜利姿势。如果不按键是看不到按"×"与"○"时角色所摆出的胜利姿势的。

另外在每次对战前的VS画面中按住任一个拳键或任一个脚键在开局后角色会做出不同的预备动作。

三键同时按的简化方法：游戏中有些招术需三键同时按下，如用手柄会比较困难。其时这时只要将四个键一同按下即可，电脑也会判定为三个键一同按下。

天津　坚信龙哥与GON长的一样的　刘琦

PS 耐克塔利斯 FP 7-1

全部密码：

本游戏的第一模式密码(NEW)模式：

1.RANDAL	2.HUNDRA
3.CINBER	4.MARLIN
5.BAYARD	6.WEBLEY
7.PARKER	8.MERKEL
9.ITHACA	10.BAIKAL
11.SAVAGE	12.VALMET
13.MAUSER	14.KIMBER
15.BISLEY	16.MEANEC
17.LADNAR	18.ARDNUH
19.REBNIC	20.NILRAM
21.DRAYAB	22.YELBEW
23.REKRAP	24.LEKREM
25.ACAHTI	26.LAKIAB
27.EGAVAS	28.TEMLAV
29.RESUAM	30.REBMIK
31.YELSIB	32.CENAEM

本游戏第二模式密码(LEGEND)模式：
第二模式与第一模式地形不同：

1.REVOLT	2.ICARUS
3.CYRANO	4.RAMSEY
5.NEWTON	6.SENECA
7.SABINE	8.ARATUS
9.GALOIS	10.DARWIN
11.PASCAL	12.HALLEY
13.BORMAN	14.APPOLO
15.KAISER	16.NECTOR
17.TLOVER	18.SURACI
19.ONARYC	20.YESMAR
21.NOTWEN	22.ACENES
23.ENIBAS	24.SUTARA
25.SIOLAG	26.NIWRAD
27.LACSAP	28.YELLAH
29.NAMROB	30.OLOPPA
31.RESIAK	32.ROTCEN

注意：密码"BATTLE"，在两次通关出现"THE END"之后会出现 To go to Battle Testmode enler the password"BATTLE"，输入这则密码进入选择按 START 键便可看到敌我双方的精彩撕杀。

黑龙江大庆　望众玩友好好"享受"真正最后一关的　宫立辉

PS 血腥咆哮 FP 5

OMAKE 模式：达到一定条件，则可增加新的功能：

大手　LEVEL4 以上不失一局
删去体力棒模式　LEVEL4 以上用 YUGO 爆机
各视点设定　LEVEL4 以上用 ALIOE 爆机
删除光源　LEVEL4 以上用 LONG 爆机
删除防守　LEVEL4 以上用 GAPO 爆机
删除墙壁　LEVEL4 以上用 MITSUKO 爆机
删除墙壁显示　LEVEL4 以上用 FOX 爆机
变回人类时回复体力　LEVEL4 以上用 BAKURYU 爆机
比赛场地变小　LEVEL4 以上用 GERG 爆机
比赛场地变大　在"SUKVIVAL MODE"中打败 10 人以上
轴心移动　在 10 分钟内完成"TIME ATTACK MODE"
移动时出现残像　LEVEL4 以用所有角色爆机
水手服"ALLCE"　用"ALLCE"在 LEVEL6 以上不失一局

部分人物连续技：ALLCE：A・D・→↘↓+B(必须击中对手令对手浮空・C・C・C・C・B・→↘↓+C・C・C・C・B→↘↓・B……

BAKURYU：A・D・→↘↓+A(必须击中对手)・C・C・C・C・C・C・→↘↓+A・C・C・C・C・C・C……。

A・D・←蓄→+B・←B・→↘↓+B×2・→↘↓+A・↘C・↘C

LONG：A・D・↓↘→+B・C・C・C・C・C・↓↘→+B・C・C・C・C・C……。

FOX：A・D・近身↓↘→+B・C・C・C・B・↓↘→+B・C・C・C・B↓……。

YUGO：A・D・近身↓↘→+B・C・C・C・C・↓↘→+B・C・C・C・C……。

注：以上的连续技多数以对手浮空均可接上，ABCD 键以 A 为变身；B 为脚；C 为拳；D 使用 BEAST 为准。

海南琼山　极乐鸟

SS AZEL～铁甲龙骑士 RPG FP 6

爱情の证：取了女友的芳名后，清晨经常与她甜蜜的"体触"，某日一阵绚丽的光芒中，她展展翅膀学会了 EXTRA CLASS 中的**デアトウプ**费 54BP，战斗中召唤攻性生物(因寝室女友们?)。

上海　爱与"YANCHUN"一起飞翔的　牧阳

SS 露娜 2・永远的蔚蓝色 FP 6

爱情の谢礼：进入 Special 纪录后，在**ノート**村的西町会遇上西村村长与**ジュリア**的婚礼，交谈后她会提出希望希罗一行去东町对**カイル**表明自己的心迹，找到东町酒馆最里面借酒浇愁的**カイル**，他在爱情的勇气(酒精的勇气?)鼓舞下，与希罗一行阻止了这场婚礼，而**ジュリア**也会送给我们"**想い出のりリスタル**"(就只一个动画播放器，但必须去有过动画片段的场所兜一圈)。

为爱情而不战："水之遗迹"中杀戮一番后，BOSS 就在通道尽头的室中作择人而噬状，让我们为爱情而战吧！且慢，看看通道入口处右边墙上有一处很普通常见的花纹，走进去便可以得到那块龙目宝石，让那位还不知名号的 BOSS 老死在那儿吧！

上海　SEGA 的坚定拥护者　宿老牧阳

马语：牧阳，很佩服你写的"贺卡字体"，这种字我在商场中的广告牌上也见过：倾情奉献，全场八折。对你喜爱 SEGA 的程度感到惊讶，祝你能买到 DC。不过，关于你写的"VR 战士 RPG"的秘技，恐怕不论任何人"暴走"，我也不会登的。

SS 王都的巨神 FP 7

前人种树，后人(前人)乘凉：剧本 3 的主角朱利安离队时，把你认为最好的道具包括装备事先放在其身上，当他离队后过版去军师处一看，会发现他所带的东西又全部回来了，但当你以后用剧本 1 的记录，游戏剧本 2 或剧本 3 时发现朱利安出场时带着当初剧本 1 离队时带着的宝物。

上海　为使友情无敌而努力的　柳晓

SS 猎物是神子 FP 5

隐藏召唤武器：火属性召唤杖**ボルカシワンド**：萨拉班多、总督府内秘道中的一个隐藏房间内(参照第 10 期的秘技)。

光属性召唤剑**ゴッドレイピア**：**スワンゴランドへの洞窟**的遗迹中。

炎属性召唤杖**ドラゴンロッド**：**アスピニア**火山南**の**穴洞中的宝物库内

光属性召唤杖**アンクオブミトラ**：斯特利齐村(**ストンツヂ**)中铁路旁的一个木箱中

暗属性召唤杖**クリスタルロッド**：**ストンシヂ**地下遗迹的奈落遗迹中。

雷属性召唤杖**アースワンド**：**ストンシヂ**地下遗迹最底层击倒 BOSS 即可获得。

上海　被烦人的 NPC 所困扰的　柳晓

SS 冰壁之邪神宫 FP 7

礼物：当第一章帝国首都夺还战的最后一战胜利后回到城中，去教堂旁的房间（不是酒店）和老婆婆对话，她会给你一个使防御力上限的道具守护之奶（守り**のミルク**）。

如果成功的救下剧本1、2中的全部亡命民的话，在第四章大段的对话结束后，主角从共和国内城门出来时，亡命民其中之一会送给你一把剑（剧本1主角的究极装备）。

上海　为对付剧本1、2的同伴们而苦练的　柳晓

SS 水浒传·天导一零八星 FP 7

宋江能力值达到最高法：一开始选择剧情2，人物选宋江为首领。进入剧情后，选择宋江一个人远征（随便哪个地方）。开战后，与对方交战，由于宋江人数少会被对方所击败，总之使体力与小者都变。这时千万不要以为结束了。因为宋江是一位星主，可得到九天玄女的三卷天书，并且腕力、技力、知力、体力达到100。由学士LV1变为道士LV3，可以说是水浒中最强人物。最后选择退却，回到清风寨。

SS 合金弹头 FP 7

无限条命法：临死前的瞬间快速按住下键不放便可无限续人，而且屏幕显示的剩余人数还不变。

此法适合任何难度，而且亦可在军校模式下使用，但只能使用三次。

河北秦皇岛　费智伟

GB 女神转生外传——最后的圣经Ⅱ FP 5

隐藏的楼梯：在**エサウのこもよう**上面的窟**ちていこ**中有两只宝箱在一块被水隔开的地方，看得见却拿不到，只能干着急，其实在此洞B₁左上角有一隐藏的楼梯，两个宝箱中是两个**みずのまもり**，在游戏中还能找到一些以“**まもり**”结尾的道具，它们的作用是增加主角们的相应数值，当然要使用后，如**みずのまもり**＋智力，**ひかりのまもり**＋力量。

ペンダントの用处：许多玩友不知此道具有何用，其实只要找到3个**ペンダント**后可以到**テユロス**村给魔兽升级的房中交换一把攻击力＋200的剑**フォースのけん**。

魔兽的交换：在游戏中玩友们可能会发现一些洞窟，里面只有一个木偶，不知何用，其实只要找到相应的宝物（末位是数字的），即可交换魔兽下面给出这些道具出现的地方及交换的场地。

キリンのほね1在北**みなと**村一房中，**キリンのほね**2在**シッパル**左面的洞中。

キリンのほね3在洞窟**ちていこ**中，**キリンの**洞在**マナセ**的西北方。

アモンのほね1在**ブルトン**下方塔内，**アモンのほね**2在北**みなと**村左上角。

隐藏洞中，**アモンのほね**3在**ヒュパティア**一房中，**りゅうのほね**1在**サルーン**村东方隐藏的城中详见97年第6期秘技天地，**りゅろのほね**2在**リユカオン**右方洞中，**りゅうのほね**3在**キリン**的洞中。

アモン和**りゅう**的洞都在**マゴク**城右上方。

おおきなほね1在**マゴク**城中地牢内，**おおきなほね**2在**ゴク**上方山顶塔中。

おおきなほね3在**リユカオン**左下角隐藏洞中，**おおきなほね**4在**エリドゥ**下面井中，在**ゴク**北方有**オオキナ**的洞。

ミュートのたね的作用：交换魔兽后再将**ミュートのたね**变给魔兽商人，可以使魔兽再升级。

上海　一心想向“风马”学习的　樱木花道

GB 口袋妖怪 FP 2

停止进化：在妖怪进化的时候，按START＋SETECT，妖怪便会停止进化，变回原来的样子，要让它进化的话要再升一级或用宝石。暂不知此秘技有何实际意义。

邻家的饭香，别人的妖怪强：妖怪的自尊心是很强的，当别人把讨厌的妖怪送给你时，它们会更专注于战斗，获得的经验会比其它的妖怪多0.5倍也就是它们的一点五倍，对于升级会很有利。不过不要天真地认为，把妖怪送给别人再拿回来不就行了？错！因为每次重新游戏时都会随机给出一个编号，当提到妖怪时，它们便以这个编号来认住你为它的第一个主人，你不把它放走，它永远会记得你。要忠心还是要自尊心就要看你自己了。也许聪明的玩家会想到……

广东东莞　无名氏

GB 鬼神降临传 5 FP 3

隐藏菜单：首先在片头按32次SELECT省去介绍画面，然后在游戏时行走中就可按住B键3秒调出隐藏菜单，在里面可以收听游戏的音乐，效果音，还可以调整行走速度，但看惯了“超快”的话得到飞船后会很不协调喔。

广东东莞　无名氏

GB 月影村的怪物 FP 5

两种好用的道具：在打最终BOSS时，玩家不是被洞里的陷井整死，就是被敌人围攻而死，其实，只要你身上有“**ジエノサイドのまきもの**”这个卷物，对准最终BOSS龙一投掷（注意，不是使用是投掷），嗖的一声，最终BOSS就被消灭了。值得一提的是，“**しあわせそら**”这个腕轮在装备后，打败敌人后所获经验值为原来的3倍之多。不错吧，不过，这个道具颇难找。以上两种道具在杂志和《GB专辑》中均未提到。

关于“月影村の脱出”：在用“**むすかしい**”困难难度下打穿游戏，看完结局后，重新进入游戏，你会发现标题画面左下方“月影村**の**怪物”六个字变成了“月影村**の**脱出”。这时取回进度进入游戏，你可以从月影村右侧出口出去，进行“月影村**の**出口”的战斗，迷宫共15层，在途中失败会回到村里，但仍可以继续挑战“出口”。但是，要注意的是，这时不能从村里的仓库带道具去挑战“出口”，即使带了也是白带，而且游戏随机性极强。

四川南充　曹聪

ARC 98格斗之王 FP 4

草雉京之无限连杀：选用EXTRA MODE（95模式），向前冲（→→）中快速输入空中特殊技（↓＋C），然后再向前冲（→→）中输入特殊技（↓＋C），只要循环使用，到KO为止。

云南昆明　陈灏

ARC 月华的剑士 FP 4

雪的最强连击：跳起空中按B，落地B后连一个→↘↓＋A，这时对手不会倒地，马上连一个超杀→↘↓↙←↙↓＋AB，可以打掉对方一半血，必须在“**力**”的情况下。

直卫示源的最强连击：空中B，落地B后也连一个→↘↓＋A，然后连一个超杀→↘↓↙←×2＋AB，可以打掉对手一半血。

湖北十堰　王崇明




上海AM SHOW，即“上海全日本娱乐消闲设备展览会”已于十二月四日——六日在上海举办。本刊两位记者出席并在本期和下期刊发相关报道及采访。两位记者最大的收获是独家采访了日本游戏业的两巨头，世嘉原社长中山隼雄和NAMCO（南梦宫）社长中村雅哉，他们既是日本游戏业的元老，又是游戏业举足轻重的人物。这是中国记者第一次直接采访日本游戏业高层人物，与之进行面对面的交流，提出中国读者关心的问题及他们对中国游戏业的看法，意义自然十分重大。即使在日本，记者想单独采访他们也是十分困难的，从中可以体味出他们对中国市场的重视。两位记者最大的遗憾是与CAPCOM（卡普空）名制作人冈本吉起擦肩而过，无缘见识这位中国所有机迷都十分喜爱的格斗游戏《街霸》之父。下一期本刊将刊登记者对中山及中村的采访记。给元美印象最深的是两件事：一是当本刊记者将《电子游戏软件》递给中山隼雄先生后，中山先生友好地询问了主编的情况并希望有机会与之会见，同时很委婉地批评了本刊未能取得日方授权，在国内使用上有“COPY”现象，使我们深感惭愧。几年来，杂志一直在与日方及港、台方面就版权问题进行接触和版权贸易。例如两本《都市流行·酷》都是交纳了巨额版权费后出版的。但不可否认，距国际标准还有相当的差距，希望99年主编访日对这方面能有大的突破。第二个感想就是桃子不能一头热。当记者询问中山先生对中国市场的看法时，中山先生表示，中国游戏市场目前极不规范，影响游戏业的发展和外商的投资信心。对于这次上海AM SHOW，中山、中村的出席本身就说明了日本业界对中国市场的重视与期待。但商业要讲回报，桃子不能一头热。如何规范游戏市场，建立管理法规和市场秩序是必不可少的。上海在这方面就做得比较好，比较规范。两大街机巨鳄（世嘉和南梦宫）的巨额投入，上海文化局的有效管理和支持，以及由上海相关部门正式制订的营业用游戏厅管理法规，都使上海街机业既繁荣又有序。去年四月份元美陪台湾客人参观上海街机厅时，台湾客人都惊叹：“哇，台湾哪有这么气魄的游戏厅啊！”但也不能不看到，许多城市的街机厅，又小又黑又暗，营业时间无限制，不注意自身的形象，少数街机厅甚至有赌博及色情游戏，引起社会的批评，家长的不满，影响街机业的正常经营和适量发展。

闯关族的家

●“春节图书收藏大行动”（见本期封三）是杂志99年第一炮，对邮购杂志社部分出版图书免费赠送《电子游戏软件收藏纪念》。有些书，象《格斗天书》、《'97增刊》、《'98增刊》都只有几十本或100多本库存，这次拿出来满足那些未购到该书的读者，弥足珍贵。遗憾的是《'97秘技宝典》连十几本也没有，这次只好阙如（顺便讲一下，《'98秘技宝典》正在编辑中，预计99年3月出版）。《都市流行·秋季版》因印量较小，价钱又便宜（19.80元），也不在这次邮购之列。免费赠送的《收藏纪念》版是杂志第一次推出。272面胶版纸印刷，非常精美。印成大32开（国际标准本）是为了便于收藏，且与杂志有明显区别。内容包括游戏业争霸战及所有有影响主机、附设、游戏机简史，购机及保养须知等，与“收藏纪念”名实相符。此书限量印刷9999本，是收藏佳品，以后一定会升值吧。

●《GAME BOY特辑》是本社编写的最受欢迎，销量最大的图书之一。GB生命力之顽强简直匪夷所思。这个89年诞生的掌机到今年已经十岁了，成了游戏机的老寿星。但它一点也不服老，98年一年又卖了1000万台！因此《GB特辑》的畅销和生命力也就不足为奇了。做为中国唯一一本《GB特辑》（又脱销了），最近我们对全书进行修订。将漏掉的图片补上，增加了新出的4部最新游戏攻略，定名为《GAME BOY特辑修订本》。由272面增加到288面，定价仍旧14元。现已接受预定，自1月5日起开始邮寄该书。

●3月份，本社将推出中国第一本纵论漫画，动画和电子游戏的镇山大作《三栖人》（暂名）。“三栖人”原是本刊独创并人气度极高的栏目。此次撰写成专著，系统论述三者的关系及相互影响演进的历史，对中国游戏、漫画、动画业的发展将起积极的促进作用。不少读者给予非常高的期待和关注。我们将在以后陆续报道有关这本书的信息。

●《'98秘技宝典》是杂志社《秘技宝典》系列的第三弹，共收录次世代机及GAME BOY秘技2000余条，预计99年3月下旬出版。

游戏日志·俱乐部篇(节选)

(无粪掐:这是一群年轻人心路历程的写照,他们单纯、健康、热情、充满爱心和朝气,令我十分感动。

他们不富有,但是生活得充实。他们把游戏变成爱心,把爱心变成游戏。一个小小的,只有185元经费的"爱心俱乐部"成为"充满爱心的集体"。在这个人欲横流的时代里,哪里去找一块心灵的绿洲呢!)

1.3.1998

借了1000块钱,终于把PS请回了家,1001美版机,性能非常棒。次世代游戏的画面令人陶醉,萍(女友)和我都很兴奋。

1.4.1998

现在是5号凌晨3点,朋友们刚走。他们还是爱玩KONAMI实况足球2,这确实比MD的实况足球好看也好玩多了。整整7个小时,一直玩这个游戏。看着他们高兴的样子,萍和我也十分愉快。

1.5.1998

今天发工资,萍又凑给我几百,把借的钱还了。朋友们已经对实况2到了爱不释手的程度,争抢着手柄。萍刚才有点生气了,看来今天她是玩不上古惑狼了。

2.4.1998

大家对实况2的热情不减。一个月来,我这儿几乎天天满座,萍也对足球游戏产生了兴趣。的确,足球游戏的自由度非常高,对抗性、激烈程度也是其它游戏难与匹敌的,难怪人人乐此不疲。刚买了几张好玩的游戏盘,可他们都说没兴趣,可见足球游戏之魅力。

4.2.1998

没钱的日子可不好过。这两个月,在大家风雨无阻的"帮助"下,每月光水电费、饮料、热点,再时不时撮上几顿,我就要担负三百多块,大大超出我的承受能力。萍的钱也是被我月月花光。不过我和萍的想法是一致的,让朋友们高兴永远是第一位的。至于钱嘛,可以再挣。这不,又快到5号了。

5.3.1998

璇儿(朋友之一)提出为了增加游戏的刺激性,负者要交钱作为惩罚。我还没来得及反对,其他朋友就一致热烈响应,并提出成立个足球游戏俱乐部。小擦(朋友之一)马上起草了几条竞赛规定:90分钟比赛的负者自愿交纳人民币叁元;120分钟打平,双方各自愿交纳人民币壹元。光子和桥儿(朋友)又告知我,公基金的支出方向是水电费、饮料、撮饭、新游戏盘和周边设备的购人。建章建制,举手通过——我们的足球俱乐部就这样成立了。

5.4.1998

上午我打印了日竞赛表、月、季、年度统计表,主要包括胜负场次、胜率、人失球等技术指标的统计。既然是俱乐部嘛,各方面都要正规一点儿。对了,我还得刻个图章。

从昨天的情形来看,这群家伙们肯定早有预谋。大概是看到我已经开始抽9毛钱一盒的烟了,才设个所谓"公基金"来补贴我。他们知道我的脾气,如果直接说给我钱,定会被我骂个狗血喷头。朋友终究是朋友,处处会为我着想,萍和我心里都是热乎乎的。

我决定将俱乐部命名为爱心俱乐部,这是大家友情的真实写照。愿充满爱心的人们永远幸福。

6.3.1998

俱乐部运作一个月了,我刚把日竞赛表、月统计表和财务报表装订成册。我是干档案管理的,装订这个驾轻就熟。

头一个月俱乐部收入情况呈良好态势,支出也较合理,未产生赤字。由于资金充裕,周边设备的购人和各服务项目的实施都十分顺利,朋友们在一个较为舒适的环境中娱乐,大家都非常满意。

6.28.1998

世界杯已经开赛几周了,在观赏精彩比赛之余,我们的俱乐部同时也组织了自己的世界杯赛。每位会员选择四支队伍,完全按世界杯的赛制。在我们看来,精彩激烈的程度比起真的世界杯也毫不逊色。

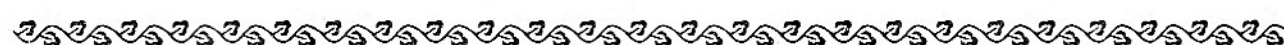
KONAMI实况2已经被我换成了胜利足球3。会员们经过长期比赛的磨练,也已经逐步形成相对固定的参赛队伍、阵型及风格打法。足球是一项高智商的运动,足球游戏同样如此。游戏水平的高低是一名玩家智力、组织能力、协调能力、反映能力及心理素质的综合体现。

是男人就要踢足球,是游戏迷就要玩足球游戏。

8.15.1998

昨天,我把俱乐部几个月以来的收入余额共185元整,以我个人的名义捐献给南方灾区的人民(由于民政局不承认俱乐部的印章,只好以个人名义捐献)。这一举措是在全体会员一致赞同下做出的。185元确实不多,但它代表俱乐部每个会员的一片爱心,也正是爱心俱乐部创立价值的最好体现。融入一个充满爱心的集体,与一群善良的朋友们相伴,感觉真是太好了。在这个人欲横流的时代里,还有什么能比这种感觉更值得人去珍惜呢?

北京　刘捷



①俺有大量贵刊早期的杂志,(我想其它读者也有很多),因水平提高,早期杂志已无太大作用。但我想有许多初入游戏之海的玩友有可能很需要这些杂志。贵刊何不收购这些杂志,再转卖给需要的玩友,从而谋取"暴利"呢?(当然,方便玩友摆在第一位)

②现在的游戏可以说有成千上万个,但贵刊不是每个都能介绍到,或者介绍到了可是玩者没有买到。何不将各种游戏攻略分开,各为一份,玩家来信来电索要哪个游戏攻略就给他哪个(当然可收取一点佣金),这样即方便了读者又"喂"饱了小编,何乐而不为呢?

浙江　慎真

●希望在"游戏新闻眼"中加入黑白图片代替巨大的标题,使我们有一个对新闻的更直观的认识、了解。

辽宁　白冰

前几个月的"中国电玩榜"是我第一次给贵刊寄信。很幸运,第一期就中

了奖。《'98增刊》的十万元大奖我也参加了。可惜没中奖，我非常失望，但重在参予嘛。希望年底大放血我可以再当一回幸运儿。 天津 翟楠

●既然出了《土星游戏特辑》，为什么没有《索尼游戏专刊》呢？为了方便更多的玩友，请众小编忙里抽闲，整理一本《索尼游戏专刊》吧！望勿用“特辑”二字，《GB特辑》、《SS特辑》，太单一了，反而不太好。 河北 赵剑平

●在往后的杂志中彩页部分增加一页“怀旧热血年代”，刊登一些MD、SFC等国内玩家普及率较高机种的精典游戏软件的封面图片，这样既体现了《电子游戏软件》没有忘记8位、16位玩家的博大胸怀，并且能够极大增强各机种玩家的凝聚力，如此这般，贵刊的人气度完全猛升，挡也挡不住。

吉林 王晓明

●如今贵刊向读者传授知识的栏目大概只有《科普园地》了。而最近的《科普园地》无非只跟我们聊聊一些硬件周边设施，以至于我们这些在街机厅中早已双手搓烂的玩家面对米奇·亮的那几页狂言时，无不大眼瞪小眼！游戏介绍固然重要，知识教育也必不可少！希望贵刊能循序渐进地提高我们的电玩知识水平，早日适应“米奇·亮”。 四川 张驭能

●最近我想为我的PS机购置一个VCD卡，可是市场上的VCD卡功能不一，价格也不太一样。

请问什么样的好一些，购置时应该注意些什么？

最好你们能在以后某期专门介绍一下VCD卡的功能以及结构。

辽宁 李宁

●以前，玩游戏时，也曾发现过不少的秘技，但总觉得自己所发现的都是无足轻重，所以也没有寄往贵刊。但后来却发现，自己发现的秘技有很多在杂志中出现并且还有在一、两个月后才出现，所以这次一发现秘技便鼓足勇气写了这封信。

顺便提一下，为什么没在贵刊的杂志中看到关于《陆行鸟之不可思议的迷宫》和《古惑狼》的攻略。

广州 孙磊

从“大墙画廊”栏目开办一开始，就经常在其中出现一些抄袭作品。这些作品或原样搬抄，或换件衣服，或抄得挺像，或歪瓜裂枣。而像98年11期的《新世纪EVA》这种直接从原画抠下贴在背景之上的作品也可上廊！照此说来，以后玩友只要从电脑上找些素材一拼凑，存进磁盘寄给你们，便可免费拿三期杂志了？

在“秘技天地”这种无酬征稿一发现抄袭秘技的，都要点名批评，而“大墙画廊”上一张画就可得三期杂志的栏目一再出现抄袭作品，是否有愧于该栏目的宗旨。在我这算是信息较闭塞的，也可找出如此之多的抄袭作品，如被港台等人看见，岂不要看扁我们大陆电玩族？ 南昌 XSH

●作为贵刊的读者，阅读的时间并不长，有一年多的时间。我对贵刊的“玩具总动员”栏目情有独钟，栏目中出现的每一个人物，每一件物品，我都很熟悉，而且百看不烦，爱不释手（只可惜没真在我手上），但并不是每一期都有这一栏目，这是唯一的遗憾。

哈尔滨 翟胜

（无类：《'97增刊》和《'98增刊》介绍得比较详细，可以止瘾。）

我们迫切希望每期能增一实用技术专栏，有一页两页都可，专登难得的技术内容，比如各类机型出现的问题及解决办法，加速卡的改线（打恶魔），街机电脑板资料，光碟机街机转换器的原理等。 重庆 张其辉

●冤枉啊，我的土星、我的索尼、我的N64，全都栽在《'98增刊》45题。介绍的男性能数出44个？让我从头数一次：1、草雉京 2、八神庵 3、山崎龙二 4、比利 5、特瑞 6、金家藩 7、克拉克 8、坂崎良 9、吉斯 10、克劳撒 11、霸王丸 12、牙神幻十郎 13、桔右京 14、服部半藏 15、黑子 16、天草四郎时贞 17、壬无月斩红郎 18、隆 19、肯 20、盖尔 21、维加 22、迪米特利 23、多诺凡 24、维克多 25、里昂 26、结诚晶 27、杰克 28、陈洛 29、大神一郎 30、杰斯汀 31、克劳德 32、巴瑞特 33、萨非罗斯 34、樱木花道 35、大空翼 36、飞影 37、小新 38、沙鲁 39、沟口城 40、赵云 41、西蒙 42、马里奥 43、三岛平八 44、？

在介绍人物中少了洛克人。“洛克人——知难而上的机械小英雄。”（截自书中介绍）很明显，洛克人是机械人。而并非男人。45题中要的是男主角，而洛克人是机械人。难道机械人也分男机械人和女机械人。如果那样机械人不就可以像人类那样传宗接代了？这也就是人与机械人最大区别之处。 广西 孙国维

●曾几何时，我在阅读贵刊的时候，不时用手指指着某篇文章，兴奋地想：对！要的就是它！可现在这种情况却很少出现了。如今贵刊似乎很着重介绍新游戏（这里指还未发售的），关于它的人物、背景、制作环境、制作人员、访谈、评价、系统……简直无微不至。但这真的有用吗？那些制作人员、环境、访谈，即使我们不知道对我们玩游戏也没有影响。而那些评价，我想这不是绝对的，每个人对事物的看法是不同的，游戏怎么样，还得让玩家自己去体会。好莱坞的电影叫好不叫座的不是有的是吗？至于那些游戏系统，毕竟游戏还没出来，谁也不清楚还会有何变化，说不定游戏出来了又用了新系统，这岂不是让读者对贵刊的信任程度有所下降？我个人认为，对新游戏倒应该点到为止，把关于它更多的情况留到游戏上市后再作全面详尽的介绍——俗话说“来得早不如来得巧”嘛！ 安徽 肖寒

●GB攻略太过简略，诸如贵刊前段时期登场的几个GB游戏攻略，都存在不少大大小小的缺漏。如《口袋妖怪·红》，当打到第三个首领的时候，发现首领在一道门里，而要打开这道门，需要有规律地调查大厅里的十一根柱子，但攻略中却没有提到这一点，让许多玩友熬费了不少心机。还有《塞尔达》，攻略中提到了诸如(2，6)、(5，7)等坐标，直到现在，我还是不能理解游戏中怎么看这个坐标。 上海 刘涛

《都市流行 COOL》和《都市流行·秋季版》都看到了，真是大过眼瘾。比起来，《秋季版》在各方面都略胜一筹(后出的嘛)。100多面彩色，价格不到20元，我们比较容易接受。我从来没见过那么多小巧，造型各异，功能各异的随身听，各种造型的背包，色彩缤纷的运动鞋（我以为只有黑白两种），图案奇特怪异的T恤。我最喜欢的是介绍服装如何搭配才能更酷。现在街上时装杂志介绍的都是成年人服装，尤其是女性时装。我可能见识不多，第一次看见介绍男孩子又是流行服饰的书。另外《秋季版》增加了中国人街头劲装照片，神态各异，穿着很有个性，还有讲解，觉得就是走在自己身边的人或同学，十分亲切。寄上一张我的全身照片，搭配的可能不如书上的那么自然，但我们同学不少人都模仿我的穿着，我心里挺自豪的。这两本书都挺超值的，印刷色彩也很漂亮。唯一的缺点是许多东西中国没有卖的，或不知到哪儿买。象那些功能齐全的手表，我在伊势丹见过一些，应多提供销售地点我们就不用乱跑了。这两本书都挺珍贵的，我的几位同学原来是换着看，后来看看那么多内容一时也看不过来，又都喜欢，就都各买各的。希望出第三本《酷》时，能多报导国内的青少年流行时装，娱乐及休闲方式，内容可以更丰富，范围更宽，与我们生活距离更近。

上海　东方亮

你们真是害人不浅。（无类：开门见山，很有气势）

长期受你们捧世嘉贬索尼的影响，本人于去年12月底购得SS一台，顺带买了不少游戏碟，其中就包括你们所吹捧的大作《格兰蒂亚》、《梦游美国》、《武装雄狮》、《生与死》。穷尽一个多月精力才发现根本没你们说的那么好。这时，我亲眼看到了你们所贬的PS游戏，我才觉得PS游戏那么优秀。前面几个游戏除《武装雄狮》外，没有一个能与PS同类游戏媲美。于是我便后悔买了SS，并开始倾慕PS。（无类：可以理解。城外的人想进来，城里的人想出去。）在过年强大财力支持下，我决定将SS退给专卖店换PS。谁知老板叫我补差价600元（当时PS与SS差价为315元）。我大吃一惊，但也认栽。谁叫我只听别人瞎吹，不靠自己的眼睛看看。这笔巨大损失全被你们所赐。（无类：解题，论据确凿。下一步……）

我所退的那台SS也是这家专卖店的最后存货。它在货柜中静躺了7个月无人问津。（无类：以为完了，不料下面波澜又起）

昨天下午，我到专卖店买游戏碟。听见两个读初中的兄弟对老板说要三个月后买一台PS。老板问他们现在有多少钱？这时我才知道：两兄弟忍痛割爱低价转手SFC和MD各一台得700元，加上兄弟两月积蓄200元共有900元（无类：有当年玩SFC和MD的快乐，还算好）。这时老板说：如果他们给1000元就可以获得SS一台及十张软件（无类：第一步）。两兄弟正在犹豫，老板又说：其实土星的游戏性比PS的好。还拿出《电软》98年9月刊作证明。翻到“龙哥热线”之“无责任留言板”给兄弟俩看（我至今不明白：什么叫游戏性）。而后又翻到“电玩迷语录”中的“樱大战1.2比‘泰坦尼克’更感人”这句话，再加大肆吹捧。（无类：第二步，而且铁证如山）两兄弟心理防线开始崩溃。决定向某某借100元先买SS。今天下午，我去逛专卖店，又看到那两兄弟。让我吃惊的是他们是来退货的。（无类：起伏跌宕，好！）理由是：土星并不十分好玩，“樱大战”根本不懂玩些什么。并做了少退50元的让步，而老板却说只退700元。兄弟俩无法承受这种损失，拿着可怜的SS回家了。（无类：这样好，少了一个“可怜的”下家。）

我想：可怜的两兄弟，耗尽自己的积蓄却换来一台不称心的游戏机。（无类：“不称心”用词客观、准确）而且这台游戏机过不了多久就会变成昨日黄花。老板是祸首，而你们是帮凶。不知他俩是否会体会到SS的“高游戏性”，或是玩《樱大战》是否会感动。我只知道：这笔损失会成为他们心中永远的疤，也是被你们所赐。（无类：首尾呼应，好文章）

以上均为事实，信不信由你们。本人行不改名，坐不改姓，信封上有详细地址，我会防备杀人灭口的。

广西柳州　窦远

（无类按：这是一封充满辛酸、愤闷的信。又有点象一篇控诉书。直接对象是“害人不浅”，“帮凶”的杂志，当然也包括“老土的”SS，还有永远在商场立于不败之地，不讲友谊（这是商业规则），黑心的、烂肺的、狡诈的、贪婪的、不得好死的老板。SS已经失败了，它只能默默地退出历史舞台，由DC做最后的搏斗。但SS的失败原因很复杂，硬件不如PS？第一：差别不大，第二，N64硬件功能明显强于PS，但卖不过PS。软件不行？可能有一点，史克威尔加盟PS使N64和SS干瞪眼，没脾气。但并不是玩SS游戏就都弱智。世嘉是街机业绝对的老大，一贯牛哄哄的，不把其他公司放在眼里。牛×的游戏也确实不少，所以世嘉才牛×，所以最后才傻×。大家不应忘记，在很长一段时间，SS的销量强于PS。SS失败的原因是多方面的。SS在日本有570多万台的销量，还不至于一钱不值，绝不到送火葬场的地步。至于《格兰蒂亚》是否弱智，玩《樱大战》眼泪是否比看《泰坦尼克》多，那是个人的感受问题了。他愿意感动，愿意哭，你不能剥夺他的泪腺吧！）


土星，最后的晚餐！

龙哥热线

●问你大众都遇不到的问题！好吗？我住在一个处于雷达高频电磁波幅射区，平时彩电、功放一类还行，不过当雷达一开机时，将这些东西干扰得一塌糊涂(呈周期性干扰，电视出现条纹且嗡嗡作响)。请问，我的 PS 主机这时还能否正常工作，雷达电磁波对 PS 有害吗？(吉林公主岭 王读者)

由此想到为何 SS 的 RGB 线两端一边多出一个"大疙瘩"，可能就是抗干扰的。想来您的主机应当正常工作，但就是不知输出到电视的图像信号是否会被干扰。电磁波对主机本身影响不大。

●我们想知道索尼在游戏界的奋斗史。(不少 PS 玩家)

于游戏界毫无根基的索尼的成功，恰好建立在任天堂和世嘉的失误上。不过这里想强调的却是——SONY 是全球行销高手中的天尊——不说球场广告，目前，索尼在日本的广告已不是"PS 主机和软件真好真好"了，而是"大家也应多做些户外运动啊！"、"夜深了，大家该关掉 PS 了"之类——各位读者，您们加倍感到温馨了吗？OK。玩家们于不知不觉中便产生出有如被洗脑的感觉——"玩游戏，找 PS 就对了！"。擒贼先擒王，索尼得到了史氏也是 PS 成功的保证之一。有了这次成功的经验，索尼必然更加谨慎，其目前最关注的，我想是 DC 的功能已经能够成功移植街机，街机技术世嘉是拿摩温，索尼的压力可能在于此，任天堂翻身他都不怕。第一总要承受压力的，回想 PS 几年来的足迹，无怪 SCEI 社长曾潸然泪下。

●樱大战 1 如何使用合体超杀？(赵旭读者)

游戏每话有一个女角色是该话剧情的主角，一般在该话的战斗中，大神便可与她使用合体超杀。条件是两人的气合均满，且两人站在相临位置，于是便可以……最终话的合体可以由大神和感情度最高的女孩(即是通关角色)使出，条件同上。

●①DC 的 MODEM 虽为国际标准制式，但 PC 上的 MODEM 在进入中国市场前可都针对中国网络进行了调整！世嘉会否调整？②国内商家会趁火打劫漫天要价？(武汉中级法院 湛惟恺)

①上网是 DC 的重大优势，世嘉正全力以赴促成此件大事，甚至不惜延期发售拉力 2，以让全国范围的高手在家中进行最可靠的超多人联网对战，虽然前期准备较为麻烦，一旦成功，影响之深远却是无人能够比拟的。各大开发商均看重此项功能。事实上，不同国度的玩家都应能利用 DC 上网。②尽管世嘉在台湾、香港都没有正式代理机构(入交社长等于去年 8 月 28 日亲赴台湾省。家用机干部冈村秀树等大批世嘉重量级人物和台岛经济界的实力派人物均参加了台北远东国际大饭店的庆祝酒会)，并在这些地方与日本同步发售 DC。然而因为日本货源严重不足，而需求数量却又在意料之外。想得到一台 DC 的困难——可能就会表现在价格上，国内玩家应有一定的心理准备。好事多磨嘛！

无责任留言看板

●"明年初发售 99 增刊，设特等奖 100 名：DC、PS 各一台"☎重庆天升桥干休所 刘崇文　"这是你的'最终幻想 8'，也是我的'杂志速死法'"☎杂志社老大●玩"生化危机 2"有种四面丧歌的感觉☎大连香二街王忠●我的看法是：硬件商若把自己当做上帝，那么他不久就会堕入地狱☎牡丹江职教中学 佘宝江
●SNK VS. CAPCOM——既生瑜何生亮？！☎抚顺 项维罡
●下期最想看"CAPCOM 的几大罪状"☎福建沙县 黄严华

前若干期包打听解答

①**"浪漫沙加 2"怎样拥有石船**——在进入女儿村前有一段救美的情节，于情节出现地左边的草丛中仔细搜索就能找到。拥有石船后将使行动力下降，建议扔到仓库里，到被熔岩所围的村庄那里需要时再取。(重庆新建二村　石龙)

②**"圣战系谱"并没有隐藏版面**——阚海峰玩友提及的敌魔法师用 A 级风魔法连续 10 次进攻，这是有的。在终章"最后の圣战"中。站在敌最终 BOSS 城下面有 12 个魔者。手持 A 级风魔法的大将军便是他了。笔者有一回被他用 A 级风魔法连续攻击 12次解决了手持圣剑的主角。(舟山金塘中学高二 1 班　贺舢)

③**关于 GB 版"口袋妖怪"如何能找到"电梯钥匙"的问题**，亦有热心玩友解答——这道题的关键是，要在玉虫村游戏中心地下室的最底层(想要进入最底层先得在上层打败某个正在看画的教练，然后调查他的画，这才出现通向最下层的暗道)的左上方有一个怪物教练(本层唯一的人)，在他的身边是有一个球形物(道具)的，对着球按 A 键即可得到电梯钥匙。不能得到钥匙，是道具栏已满，回 POKE 屋把多余道具存入电脑(启动电脑后选第二项，过后再选第二项，就可用箭头指住你不需要的物品，按 A 键后就能将其存入)，就能得到了。记住要多和怪物教练对话。(北京顺义 马国杰，北京古城旅游服务职高 老牛，河北兴隆 八神，襄樊魏巍，荆门—GB 上帝—陈羽凡—系统很熟但未通关)

●**重庆孙伟玩友**：你的 SFC 是美版机。超任套机有时出现回到标题画面的问题，不是制转的问题，可能是磁碟的问题。你想买 PS，别忘了也要加制个转制器，希望游戏能够给你带来更多的快乐！"有事儿您说话"……

包打听

①"浪漫沙加 3"中火术要塞如何才能找到？(上海 庄前军？)

②MD 版"兰古瑞萨Ⅱ"中，如何让指挥官们领悟"瞬间传送术"？请玩友们举例指教一下。(广东汕头 ADO)

③"雷神传说·光之继承者"如何取得"无限使用的冰冻剑"？四种宝石(蓝、绿、红、黑)一共多少颗？集齐又如何？(重庆凤鸣山中学 李羽中)

④FC"勇者斗恶龙"Ⅳ代"被引导者"第五章中，取得船以后，进入世界之树所在地的北方的第一个洞窟后发现一个门，请问如何才能进入这个门？(河北唐山 马腾)

●我俩六七年玩龄，一直认为游戏不会对自己造成什么影响，但自打我们购进了 GB 这个随时都可以玩的"口袋妖怪"，我们的学习和游戏发生磨擦。每晚宿舍熄灯后，我们还玩着 LIGHT BOY 直至深夜，睡眠不足整日昏沉，直接影响了专业成绩。几个要好的朋友劝我们放弃游戏。我们郑重声明不可能，同学的好意我们觉得不是万全之策。他们不怎么懂游戏，根本不懂游戏给人带来的快乐。我们矛盾兼苦恼。无奈请小天天给我们出万全之策，而我们正全力促成 5903 的到手。(襄樊工艺美校同志)

不玩游戏才"万全"，孰能达此至高境界？只能让时间去冲淡自己对游戏的热狂。你们正处于高热态，"旁观者清"嘛！但你俩可能暂时还想不通。当年读书时我们几个同学都是打街机的，虽然节假无休每日三次，但所受影响恐怕未必有小小 GB 给你们的那样大。5903 能不能就算了？打打街机还行，若是用 PS 玩数以"十小时"计的游戏，还得花心思找资料，影响确实大了些。要调整和安排好时间。

●①我的PS使用一种金黄色CD(俗称金盘)时经常卡盘，而在使用普通CD时却从未有事，是主机出问题了吗?②主机连玩5、6个小时后读盘显得略慢正常吗？③PS光头上沾了一颗不大不小的灰尘，我不想使用酒精，使用棉签沾饮用纯净水除尘，这做法妥吗？④有史以来游戏界软件销量最高的是哪一款？PS全球销量离SFC还差多少？⑤DQ的经典系列会出现在PS上吗？⑥你认为索尼的PNA有发展前途吗？SQUARE EA会否将日本SQUARE所有RPG英文化吗？日文盲的我很想知道答案。⑦你认为日本经济低迷会对DC初期发售造成影响吗？

龙哥你不能对不起SS玩家啊！大势要随，当PS被埋葬时，你也用“当然了”这傲慢的态度对待我们吗？你只顾批判组装产品，却只字不提震动手柄损坏的原因，也让人莫名其妙！（杭州SQUARE SOFT MADMAN）

①这类毛病一般不是主机问题，通常是盘和直读块儿的事。

②这是心理作用，但出于爱护主机，请不要过长时间游戏。

③不太妥。找一个小皮老虎将尘粒吹走就行。最好别管它。

④是不是口袋妖怪呢？PS要少五六百万台。⑤应该不会。

⑥PDA是个调味品，时间长了你就可能“不爱吃”，然而，因为对应它的游戏很多且PDA的“互动性”很强，怎么说也比“蛋仔”好玩。PS上的史氏作品有一部分是英文版，全部英文化不大可能。

⑦我认为不会。他们的生活水平较高啊！花四五万日元买一台最高性能的主机，并不过分，如果可能的话，连我都想在第一时间买一台呢。“经济低迷”只是个借口，不应是普及不开的根本原因。

●DC公布已来，有几个问题已成为我们的争论话题，龙哥务必解答①NAOMI与SYSTEM13完全互换②NAMCO已经与SEGA握手③D2完全即时演算，没有CG播放④以目前PS2的消息看，PS2机能超越DC困难⑤如果DC初期目标达到SEGA预期，并发展迅速，史氏与EA的态度。（淮南洛河发电厂 孙业明）

①想用的话“拿来”即可，为啥还要开发与NAOMI完全互换的基板？②NAMCO肯定要给DC出游戏。③D2令人十分期待，它只是在片头交待故事起因时用了CG动画，游戏过程中交待剧情时全部是即时演算④个人认为PS2推出的时间会较晚，至少迟于DC一年，这样，毫无道理不强于DC。大家都会对PS2严加关注。消息说，PS2是东芝的技术，与通常认为的“索尼自家技术就足够对付DC了”不同。却不知真假。另，PS2“将”采用——DVD，250MHz的CPU，有MODEM，向下兼容PS。基本性能约为DC的“百倍”。⑤史氏要赚钱有很多办法，她正在制作有关“最终幻想”的CG电影。她会加入PS2。仅管NAMCO告诉世人，业界还真的没有所谓“永远的朋友”。

●①我玩过一个很棒的ARC游戏“LIGHT BRINGER”（光明使者），请问有无家用机版?②土星已经GAME OVER了，它上面却有不少游戏很吸引我，我想买可很多朋友说PS划算③MD在日本早已KO多时，可广告中的新GAME是谁开发的?(汕头ADO)

①在次世代机上似乎无此街机作品的移植。

②“相信自己”。③大多数是台湾厂商开发的作品。

●我是电大学员，用伙食费买了台PS，衣带速宽而终不悔！可不知是配块电影卡好，还是单买VCD好？（南宁民族大道 王毅）

希望玩家能够到店中比较一番，再做决定。索尼推出了自带VCD功能的PS，显然它才是最好的。单加一块卡虽然简便，但必须仔细了解卡的性能及可靠性，以免造成麻烦，PS电影卡较为混乱，玩家购买前应明确其版本及使用方法。

●①如何鉴别原装手柄？②我的SS记忆卡经常失忆，有人说世嘉的记忆卡全都有质量问题，假冒的更差，会死机等，但“樱花大战”和“心跳回忆”两款特殊卡就没有问题，是吗？③PS5903型是自带变压器，这对散热不好，会影响寿命吗？是否严重缩短？（汕头韩堤东巷 失忆少年）

①还是靠眼睛。外观精细的，必是原装。②原装的怎么可能都有问题呢?假冒的也不一定更差，我的就很好用啊?③散热不好一定会影响电器的使用寿命，玩家必须警惕。一般在夏天游戏时，尽可能维持通风，不要过长时间游戏，最好在有空调的屋内玩(这不是和大家开玩笑。对于内置风扇的DC，更应如此)。但5903在设计之初已经考虑了散热问题，不会造成太大的影响。

●我是V土星用户。大家都在上学，没功夫摆弄游戏，我开始担心主机的记忆电池一停电，游戏记录全丢。我想尝试着在主机通电的情况下换电池——因为我曾经没装电池开机输入日期，关机前再看，日期还在；而再次开机时就没有了。是不是加了记忆卡后，就可以对存储的文件进行管理？（沈阳和平区 周世宇）

好主意。可以对存到卡里或主机中的文件进行增删和互拷。另外对于土星随机附送的记忆电池，一般都是松下的，记清扣子电池上的型号，到大商场摄像器材专柜就可买到原装的，寿命很长。

●用游戏机看VCD会不会伤机子？（浙江温岭市 失新锦）

假设一辆劳斯莱思能开十年，如果你开着它进行一年的越野，它的寿命势必要减少。就是这个道理。当然，主机的这个“伤”我们可能体会不到，因此，也就不必过于在意了。

●①“乔乔奇妙冒险”用的哪种基板?本人拥有前4部42集荒木行生原作（中文版），听说出了第5部，期待度$4\times10^6$②SNK的MVS街机底板用卡带是否可以同NGO卡带式家用机完全互换通用?NGO卡带式家用机的价格多少?③龙哥你认为SNK的16位掌机前景如何?(SNK对战狂热阵线联盟——宣传部长 阿晨)

①CPS Ⅲ②是的，没有差别。NGO卡带机1500元左右，但卡带价格差距甚远，老游戏一二百元，新游戏一两千元。③说实话，SNK这款掌机在性能上是很不错的，目前又推出了外型更小巧的NGO POCKET，更推出了彩色屏幕的，然而，到底是对战厂商推出的掌机，可能会在普及过程中出现数量瓶颈，SNK计划日本国内300万台。

●请问三维游戏一定是今后的大势吗？（部分读者提及）

街机游戏的广阔种类，要求二维作品在一定范围内长期存在下去。但家用机应当要随大势了。

●①我的荧光GB用7号电池2个小时就没电了，正常吗？②世嘉NOMAD掌机黑暗中也能玩吗？③我的PS金手指卡总有毛病，对于个别游戏总是死机，是金手指卡密码有误吗？（北京通县 KEN·JOE与LEON）

①要看电池的耐力，如果你用的是金霸王，2个小时就不正常了。②能。③金手指本来就不是正规军，各厂商推出不同种类的卡，而大家却使用同一种密码，自然有的游戏就解不开。除非你的密码手册是你金手指卡的厂商配套推出的。12位的密码如果你一下子便输入好几种，死机也就可以理解了，要改可以，但不要改得太多。

●土星仙剑到底有戏没戏?（很多读者再次来信）

今春必出。但大宇又要在DC上推出某桌面游戏第4代，别忘了，“大富翁4”也是原定于SS上推出的。有消息指出银河之星二代、樱花大战系列都将推出中文版，大家可别急着用土星换别的机器。

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

三国志Ⅵ（三国志Ⅵ）

机种 PS 厂商 KOEI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



一款从头到脚都透着“光荣味”的游戏。

SLG要吸引人就需要恰到好处的安排兴奋点，如果整个游戏流程陷于程序化的话，SLG也就走到头了。在这方面“三国志Ⅵ”呈现明显的虎头蛇尾，在游戏初期为了壮大自己的实力，需要在人力、财力、物力上不断强化自己。而人材的获得，官阶的上升，人德的提高以至钱粮的积累无一不刺激着玩家的成就感。而如果在一场实力相当甚至悬殊的战役中获胜的话，这种成就感更无疑上升到了顶峰。但一旦玩家的地盘得到一定程序的扩张后，那种功成名就的无力感就暴露无遗了。仿佛是一种讽刺，在游戏中也对此进行了着力的表现：当玩家占下大部河山，身居高位时，群臣中的不满分子发表的不满意见惊人的相似：“昔丞相现在已全然没有了往日的那种霸气。”，“刘备陛下原来也只不过是个安于太平的庸材。”甚至以某些极端分子为骨干出现了集团性的告病还乡风潮，使人很容易联想起丰臣秀吉身后的文臣武将之争。玩到此处敝人不由感叹游戏之道与治世之道的惊人相似。

另外还想批评一下光荣3DCG的制作水平，内容空洞且无美感可言，想一想“水浒传·天导一零八星”中撼人心魄的2DCG制作的片头和片尾、想劝光荣还是“本份”一点好。

——北京　RYOSHI

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：7	投入度：9
操作性：7	总评价：7.88
玩此游戏时间：20小时	

拥抱季节（季节を抱きしめて）

机种 PS 厂商 SCEI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



当你看三流电视剧时是否总能猜出缺乏想像力的编导让演员背出的下一句台词，如果你已经厌烦于看电视剧的话，那么就来“做”电视剧吧！（やるドラマ）

笔者买这个游戏很大的原因就是它的画面和配音演员。画面与同为2CD的《新世纪福音战士·钢铁女友》相比有了质的提高：从固定画面到动画。同为动画迷的笔者对这一点尤为欣赏，毕竟以动画来取代真人扫描是一个颇有新意的创意。而典型的日式风格的画风在耳渲目染过日本动、漫画的人眼中远比真人要完美。与画面相得益彰的是精心制作的全程语音和背景音乐，麻由的清纯，ともこ的率直，漂亮姐姐的妖艳无不给人闻声如见其人的感受，而麻由的几次大段独白尤为感人。而在ともこ哭着请求主人公不要离开自己的情节中，笔者听到ともこ“行かないで，おねがい”的哭诉时甚至有一种明知如果留下就看不到good ending但却就是想留下的冲动。

最后不得不提的是这款游戏中振动手柄的巧妙运用。主人公的动作，细微的心理活动在手柄的一震一颤之间被完美的表达出来，摩托启动的有节奏震颤，面临重大抉择时的剧烈心跳，被老拳命中时的猛烈一颤，都能使人感受到别样的游戏乐趣（震动作得同样出色的还有“合金装备”，在此强力推荐）。

总之是一款养眼，养耳又养手的游戏。

——武汉　ZLZ

角　色：9	原创性：7
画　面：9	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：8小时	



盗墓者Ⅲ(TOMB RAIDER Ⅲ)

机种 PS 厂商 EIDOS 类型 AVG 媒体 CD－ROM



这款作品推出之前，电视游戏这边倒还风平浪静，可在 PC 游戏圈里早已被炒得通红。这种“一半是海水，一半是火焰”的局面一直维持到发行以后，也许是玩家都习惯了日式的细腻而看不上这种美式的粗犷，也许是电视游戏与电脑游戏的玩家观念不同。

其实这个游戏绝对比目前人们想象中的好。你可以认为它不好玩，但如果仔细想想的话，在同类型游戏里，有几个可出其右？就连史克威尔的“双界仪”也没有绝对的优势，何况这种高自由度的作品能达到这样的严谨性，已属难得，尤其是对美版游戏而言。

游戏质量比前作已有所提高，加入光源处理之后人物的立体感已经很强，而且在 LARA 身上多用了几个多边形，整体效果自然进步不少。另外，新增的一些设定比较细致，比如猴子，完全是种无害的动物，可杀可不杀，算是种动态衬托。再如新添的蹲和爬两种动作，风吹、水流等，看得出设计者已经在利用非主流设定来细化、柔化游戏。不过由于 PS 机能所限，画面表现也就到此为止了。如果在 PC 上用双 Voodoo 等超级装备，贴图还能好一点儿，但我认为只有在多边形达百万级的 DC 上开发，再把游戏里的多边形数翻上几倍，才能让这个系列的作品达到好玩的地步。

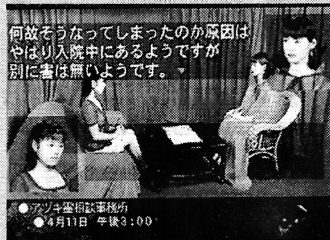
——北京　龙爷

角　色：9	原创性：8
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.12
玩此游戏时间：25 小时 17 分	



非常意识(ANOTHER MIND)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM



你是否试过自言自语，自问自答？又可曾想过那时是不是有另一个自己在与你对话？这种问题可能应该去考那些精神分裂者，只有他们才会在一个躯体里容纳两种甚至更多的人格。真是这样吗？那么，发生在这个叫作“瞳”的女孩身上的事又如何解释呢？

她就是史克威尔的又一试制品——“非常意识”中的主人公。在一次事故之后，她忽然发现在头脑里出现了一个独立的意识，在这个意识的指引下，她的生活里出现了一连串奇异而又惊险的事件。之所以说这款游戏是史克威尔的又一试制品，是因为它有着太多的新奇之处。推出这种由真人演出，实景拍摄的游戏对史氏而言当然是第一次；游戏者所操纵的其实是那个独立的意识，为了对“瞳”产生影响，必须将几部分日文组成一句话，虽然这对国内的玩家来说太残酷，但得承认这是种创新；对于游戏里的演员，史氏全部采用的是名不见经传的新人，算得上是一奇。最奇怪的是，ENIX 几乎在同时推出的“欧亚列车杀人事件”，同样是真人演出，演员不乏影视名人，结果在日本“周刊ファミ通”的“殿堂”评选中，分数反而不及“非常意识”。

无论如何，这个游戏对我这种“日文白吃”来说也是浪费，顶多当成个电影片断欣赏。

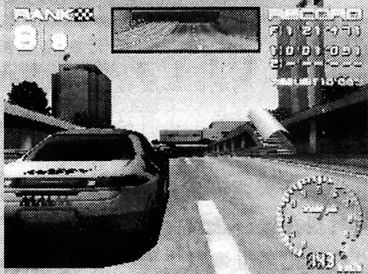
——北京　屠龙客

角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：8	投入度：6.5
操作性：8	总评价：7.69
玩此游戏时间：9 小时 39 分	



山脊赛车·类型 4(RIDGE RACER·TYPE 4)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RAC 媒体 CD－ROM



难以想象，南梦宫的赛车游戏已经能到这种程度，就连我这种对赛车游戏向来提不起兴趣的人也被其深深吸引，拍案叫绝之余，更是爱不释手。

玩赛车最先看的是速度感和流畅性，“R4”在这两方面的表现真可以与街机一较高低。档位一上到五，速度就快得让人透不过气，急速掠过的街道既缤纷又眩目。最能令人叫“爽”的莫过于甩车转弯了，当你以高速度轻过一个死亡弯道时，当你亲眼看到自己的车滑出一个优美的弧线时，当你发现自己的甩车手法竟是如此出神入化时，成就感就会如潮水般涌上来，同时叫着“玩的就是心跳！”

至于画面，我认为它是到目前为止最好的，周围景色的贴图作得尤为精细，制别是夜景，每一处灯光都透出一丝柔合，或明或暗之处，光怪陆离顿生。唯一可惜的地方就是它没有加入雨雪等天气现象。

——月球　静海

角　色：7	原创性：7
画　面：7	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7.5	投入度：6.5
操作性：7	总评价：7.06
玩此游戏时间：1 小时 49 分	



玉茧物语(玉茧物语)

机种 PS 厂商 元气 类型 RPG 媒体 CD－ROM



又是一款新型态 RPG，感觉上象是“不思议迷宫”加上“口袋妖怪”。首先，主角本身没有战斗等级，只有封印等级，也就是说主角杀死敌人是毫无意义的，只有把敌人封进一种叫做“茧”的魔法容器里才能获得封印的经验值，进而提升。封印等级。被封印的怪物经净化后就成为可以驱使的魔兽，也只有这些魔兽有战斗经验和等级等设定，就是说只有它们才是真正用来战斗的。于是就会引发类似怪物大收集等行动。这倒是很有些“口袋妖怪”的味道。

“不思议迷宫”的特点在这部作品里表现不太明显。但游戏世界确实已分成村庄和迷宫两大部分，而且多是以传送点往来。每次回到村庄，角色的各项数值就会加满，而且每隔一定时间就必须回一次村，以便对封印的怪物完成净化、合成，装备等行动。

游戏真正好玩的地方也就在怪物的收集和培养了。通过对不同属性不同专长的怪物的合成，可以令合成品拥有更高的能力和更多的特技、魔法（必须注意主次关系）。更有趣的是，你可以看到合成品的外形也同时拥有两种被合成兽的特点。

——木星　大红斑

角　色：——	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：8.5	移植度：10
情　节：——	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8
玩此游戏时间：0 小时 50 分	

七 宗 罪

文/DR. EggMan

游戏机已经越来越象电脑了，这是 SEGA 的 DreamCast 发表以来很多人的看法。那么电脑究竟能不能取代游戏机呢？我们从以下几个方面来分析分析其可能性。

1、操作系统方面：从来游戏机都是用来玩游戏的，要什么操作系统？这个操作系统可不是我们一般看见的那个 DOS，而是在底层支持游戏程序的那个程序。没有这个，机器就不能工作了。在以卡带为媒体的游戏机的时代，操作系统这个概念还很让人模糊，似乎谁都没有看见过。然而到了以光盘为媒体的时代，这个概念就逐渐地明朗了。我们不放光盘开机之后看见的那些画面就是机器内建 ROM 里面的操作系统了。DOS 是什么的缩写？Disk Operation System。现在这个 Disk 指的就是 CD－ROM 啦！如今的 DC 甚至传说中的 PS2，用的操作系统想必大家也都知道了，对！就是大名鼎鼎的 Windows 家族！叫做 Windows CE 的。既然沾上了 Windows 的大名，那么必然跟 Windows 有扯不断的联系，此游戏机向电脑发展的明证之一。

2、开发平台方面：不管什么时候的游戏都是在电脑上面开发出来的。写程序，经过开发工具的编译，把无论是 C 语言或者是别的什么的代码转换成游戏机认识的代码，就是编译过程了。从前这些编译平台都是游戏厂商卖给软件开发商的。编译平台性能的优劣直接影响到开发出来的游戏的质量，从前不是听说过因为××厂制作的平台因为不能协调××主机的双 CPU 所以造成了软件品质不良的事情吗？另一个我们听说过的故事大概就是人气大作“格兰蒂亚”是使用了 GameArts 自己开发的三维图像平台。我们翻一下以前的杂志还可以找得到介绍 PS 的开发工具的文章。PS 开发工具的优点之一就是廉价，其他的我们玩家也不可能知其详了。这样的优点着实吸引了很多软件商，也就造就了 PS 的今天。现在以 DC 为首的游戏机使用了 Windows 上的 DirectX 技术，DirectX 平台是 Windows 上开发游戏的专用的，它有以往任何平台都不具备的优点：从 PC 机上的移植性特别好，也就是说 PC 游戏几乎可以不用改动就移植到 DC 上面。这样可以吸引大批的电脑游戏开发商。但是反过来看 DC 的游戏也几乎可以原封不动地移植到 PC 上面。此游戏机向电脑发展的明证之二。

3、外设方面：“游戏机是用来玩游戏的”，山内先生还在“玩游戏”前面加了“专门”二字以示决心。然而网络游戏在如今成了大势，游戏机也纷纷开始支持网络，SEGA 在她的三个主机上都有 Modem 这个外设，足见网络的重要性（虽然 MD 和 SS 的网络游戏都基本以失败告终）。Modem 光用来玩游戏就有点大材小用了，浏览 Internet，收发 E－mail 什么的都是可以的。可是仅有 Modem 又不够，还得有键盘来输入网址（不会象游戏里一样用手柄来选择字母表吧？）、有软驱来储存下载的信息（什么？用记忆卡？那成本多高……又不方便交换）。有了猫（Modem），还得有鼠（Mouse）才完美，因为上网没有鼠标实在是太不方便了。就算你不上网，那些及时战略的游戏没有鼠标，用手柄玩能利落吗？有了猫鼠键盘软驱，游戏机是不是越来越像电脑了呢？此明证之三

4、内部结构方面：游戏机开始使用和电脑一样的芯片。SEGA 和 3DFx 就差点成了亲家，要知道 3DFx 可是电脑 3D 加速芯片生产商的老大！最后 SEGA 选择了 NEC（够奇怪的，NEC 的三维技术真的行吗？当初她的 PC－FX 主机是以“没有 3D 机能”著称的……），NEC 与 SEGA 合作的目的之一，就是要把她的 PowerVR 芯片打入电脑市场！可以说 DC 就是跳板。现在能不能成功，就看 DC 的效果了。如果大家使用了同样的芯片，统一的时间还会远吗？此明证之四。

5、开发价格方面：相比之下 PC 软件是有价格优势的，因为在游戏机上开发软件需要付给主机厂商一笔可观的“权利金”。不要忘了，任天堂就是靠这个发财致富的。后来权利金虽然是比以前有所削减，但是总归是有；反过来看，PC 软件就完全没有这样的支出了。而且，给游戏机开发软件还要处处受限制，比如任天堂从前有关软件协议规定“给任天堂开发的软件××年之内不得移植给其他机种”；现在这种任氏一家独大的局面已经一去不复返了。按说这种现象也该消失吧？可是 EIDOS 和 SONY 居然签订了协议要求“Tomb Raider”系列在××年之前不得移植给 PS 以外的游戏机种，然而 PS 的机能已经不足以表现该游戏三代的效果，这个协定已经成为了限制游戏软件发展的障碍。你要是软件厂商你会怎么做呢？

6、游戏效果方面：从前人们总是说游戏机效果比电脑好，这在从前是这样的，但是现在电脑的图形技术日益发展，不光不会落后游戏机，反而比游戏机更强了。有人举例说奔腾 166 模拟 SFC 游戏都不流畅，企图证明 SFC 比 P166 还强，这真是奇谈怪论，怎么能用模拟器来说话呢？那毕竟是模拟，要看一般的游戏才对。（让 SFC 模拟一个 Word 试试看？）且不说 P166，就是 486－100，2D 能流畅如飞的《超级街霸 X》SFC 能做出来吗？3D 的游戏，不管是哪个 SFC

也不行。搬出现在的机种，且不说加上 Voodoo 卡的电脑绝对可以“毙掉”PS(SS 就不要提了)，就是 DC，效果也就最多跟 Voodoo2、RivaTNT 相当。另外，游戏机受电视清晰度的限制，怎么也达不到高解析度。有很多游戏如果没有高分辨率效果就会大打折扣(比如说《暗黑破坏神》)，这是游戏机玩家心中“永远的痛”。从声音方面来说，如今的 PCI 声卡(150 元左右的便宜货也是一样的)使用的“音色库下载技术”，实现游戏机上所谓的××路 PCM 音源也不过是“小菜一碟”。游戏机在这个方面已经没有任何优势可言。

7、使用者方面：人类在进步，使用电脑的人越来越多了，那么接触电脑游戏的机会也就多了，玩电脑游戏的人也随之会增加。但是电视游戏就没有这样的机会，玩电视游戏人群，显然不会有这样的增长幅度。面对日益广阔的游戏软件市场，软件商们自然不会坐视不管的，各大电视游戏厂商纷纷登陆电脑就是她们的行动了。虽然眼下的作品都是移植品，而且移植技术有失水准，但是他们的电脑编程技术总会提高，这是一定的。

从几方面考证，游戏机的确是在向电脑靠拢，而且从几方面看电脑比照游戏机都是有一定优势的，电脑游戏取代电视游戏的日子是不是越来越近了呢？

失落的感觉

文/吉林长春　天草似狼

科技发展的速度快得足够让人疯狂，昔日奋战在街机上的战友们某天终于看到科技作用下的上档次的家用游戏机，在其优秀机能的展示下，他们除了瞠目结舌外，还伴随强烈的自我占有欲。

终于，玩家中的资产阶级、中产阶级和无产阶级怀着不同的心情拥有自己的主机，因为他们深信：他们所拥有的将是街机和家用游戏机的梦幻组合。

事实也的确是这样，街机上的作品边炫耀新主机的机能边闪亮登场。若干人在兴奋的同时，产生了一阵茫然，既而是一种莫名的失落。因为在玩这种街机游戏的同时，他们发现他们丧失了一些曾有的感觉。

街机厅这种商业性场所伴随电子游戏的产生而产生，它曾经是无数玩家心目中的天堂。一个个曾带给我们快乐的游戏在岁月中慢慢随风而逝，但却留给我们永恒的回忆。

同它似曾相识的日子里，我经常被朋友拉去，消磨逆反期里那段无聊的时间。我们在相继“死去”后互相指责对方恶劣的技术，然后继续投币。那时我却很爱看高手玩游戏，因为那种借机展现自己精湛技术的情形的确使他们倍受注目，大出风头。我的眼中经常会流露一种无比的崇敬。经常出入的时候，我喜欢通过游戏来渲泄自己的心情，高兴悲伤我都会投币然后狂打，直至 BOSS 被我感动：不玩出去！这时，我在玩街机游戏时会有一种压力，因为信奉现实主义的我时常发现口袋中的 MONEY 同我那糟糕的技术不成正比，于是我不再茫目的投币。直至，一天我在街机厅里被人第一次称之为高手，我的心中涌上一阵莫名的激动。因为我已深深感觉到，游戏是一门艺术，有人能通过我去欣赏理解它，我很高兴。同时，我又很紧张，害怕这个荣誉在我的手中失落(自诩为高手的朋友王某语：让我们一起用丸哥的大刀来捍卫我们的荣誉，21 连胜，都服了吧。啊？！我怎么被电脑打死……)。

游戏厅象极了一个社会，包括各行各业，各门各派的老手和新人类，而它又象一个庞大的家庭，因为大家都是为了一个目的：感触游戏。

大家喜欢边玩游戏边谈论游戏，交流彼此的经验、心得。这种经验便如传说中的葵花宝典，内容高深：从隐藏角色到最高积分，从无限连击到一击必杀，让你可以从天使到恶魔，从受害者到职杀(职业杀手)。而心得便是对游戏各方面，如背景人物等的看法。于是彼此不再陌生，仿佛是相知已久的朋友。我深深知道，是街机游戏拉近了我们之间的距离。但是也有些人，会因为自己间接死亡次数过多，出离愤怒，于是言语过激。被动自悲感驱使他们抛掉自己高贵的尊严和人格，然而这必竟是少数。大部分标准的街机迷会因为自己的胜利而高兴，却不会因为自己的失败而沮丧。相反，他们会认为失败的累积是通向成功的阶梯。这就是街机游戏，这就是街机厅，虽然谈不上悲欢离合，却也充满了真实的喜怒哀乐。

但是，某天我孤独的坐在电视旁，寂寞的玩着街机上移植的游戏时，我却失去了感觉。身边没有街机厅那使人兴奋的嘈杂，也没有人对你的技术指责或喝彩。我才深深知道这个游戏已失去了它在街机上那种特别的味道，它变得平凡，成为一个家用游戏。

于是，这些被家用游戏机局限在家中孤芳自赏的战友们开始患得患失，而且觉得自己有轻微的自闭。于是，他们也会在没事的时候，重回他们的天堂，去寻找那失落的感觉。

凡事是皆可以一分为二的，用另一个角度来看，这类移植的游戏往往在保留原作风格的同时，会注入一些新的血液。例如，新的情节、新的背景、新的角色……等。这些使它们在一定程度上已超越了它们的前辈。做为一个执着的游戏迷兼街机高打，其收藏价值会远高于玩时那种感觉。于是毫不犹豫的去选择它，是没有什么错的。

玩的感觉

文/南京　宋涛

看见《电软》九八年第十一期的讨论题目之一“在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好”时，不禁有一点点疑问：现在真的有“完全”移植的街机游戏吗？我想各位编辑的原意只是想让大家讨论一下玩游戏的氛围吧。

说实话，在现在的我看来（本人玩龄九年，应该有一点资格来讨论这一问题了吧），在家玩游戏与在街机厅内玩游戏的感觉是完全不一样的，哪怕是同样精彩的游戏，前者是一种“闭关锁国”式的玩，而后者才体现了真正的“玩”的涵义。为什么这样说呢？就让我来谈一下我的真实体会吧：

曾经有一段时间，我因为迷恋游戏“95格斗之王”而向好友借了一台PS，欲在家中苦研一番，记得当时的心情兴奋地象背生双翅，飘飘欲仙。心想：这下可在家中玩到街机游戏啦。于是接通电源、放盘、开机大战。刚开始两小时，还真是酣畅淋漓，欲罢不能。可是，就在本人如痴如醉之际，突然心头掠过一丝空空的感觉，仿佛少了些什么，又忽然有一种厌烦的情绪，要知道这在街机厅内游戏时可是从来没有过的。于是心想，可能是累了吧。可是就在我休息了短短十分钟之后，再望望那曾让我朝思暮想的PS，竟然没有了先前的兴奋和想继续玩下去的冲动。我不禁一惊，感觉真的是莫名其妙：既不用你花钱去换币，也没有街机厅内的人声嘈杂，而同样是我喜欢的游戏。况且，那可爱的PS还是一副乖乖的模样等待着你再次将它“蹂躏”。而在街机厅中，BOSS可是动辄就吼上一句“轻点儿”的呀。就在这时，我才深刻体会到“玩”的真正涵义：重要的不仅仅是优秀的玩具，更重要有玩的气氛。

那么街机厅给我的感觉是怎样的呢？就象“小天天”说的那样，当你经历过“交钱、换币”这一“仪式”后，你就可以扑向你心爱的游戏啦。当然，好的游戏要排队哦。就在你酣战之时，或游走于各游戏之间，间或会碰上三两玩友，点点头，打个招呼，曰：“怎么样，挑一局”。于是，二人坐定，大战三百回合。若逢拿手游戏，旁边还不时有观众助威、呐喊、赐招，真让人热血上涌。那时可不仅仅是玩游戏这么简单了，更有一种虚荣心和满足感悄然涌上心头。怎么样，说实话，各位资深玩友若读至此处，应该发出“会心一笑”吧。其实就算你是观战者，也一样能体会到一番不一样的风情。整个街机厅有时真的象一道风景线，林子一大，什么样的鸟都有。请看众生相：格斗达人——面红耳赤，拼命搓机；冷面超人——紧闭双唇，故作深沉（嘿，老兄，快没血啦）；初学菜鸟——两眼圆睁，手足无措；麻机玩友——或大声叫好，或拍机骂娘；间或有几位靓姐也来捧场，其间莺声燕语。正当你心猿意马之际，忽又耳边炸雷一般传来BOSS狮吼：“轻点儿……”，不知哪位“仁”兄又虐待老板的宝贝机器了。回头再望望那一排排街机，张着一张张“小嘴”，仿佛在说：“娘，我饿了。”（有“币”便是“娘”）其实，我也曾经算过“帐”：我花在一部游戏上的钱有时可以买下这部游戏，甚至一台主机（SS、PS）。但是当我被那迷人的画面以及精彩的游戏弄得意乱情迷，昏昏然如痴如醉之际，更加那一群“打友”们脸上“坏坏”的微笑（挑衅动作？），我还能冷静地考虑我的银子吗？当我为了某部游戏而绝对心甘情愿地掏空我每一个口袋而欲罢不能之际：My God！那可怜的PS若有灵知定会痛骂我薄幸无情吧。

好了，带你领略了两种游戏风情，阁下感觉如何。其实，选择在何种氛围中游戏也与各人的性格有关，不能一概而论。但我所接触的玩友，包括爱玩电脑以及RPG、SLG之类游戏的朋友，他（她）们大多数也愿意在一个大家可以互相交流游戏经验及心得的地方共同游戏。因此，我也就斗胆写了这篇“论”文。最后，请恕我这个不算太懂电脑，胆子却比较大的，脸皮也比较厚的人胡诌一句：由于有了“INTERNET”，整个地球不就象一个大的街机厅吗？

编者按：本来，这个栏目想尽量做到对任何问题都做两方面的讨论，这似乎才符合辩证法。但对于“在家里玩不出街机厅中感觉”这件事，大家的看法惊人的一致，以致我根本没有收到不同意见的稿件，所以这次只好登两篇观点基本相同的文章。下次出题时一定注意，避免发生类似的情况。提醒大家，任何想与大家讨论的问题，都可以投稿至本栏目，不必拘泥于命题。

本期预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于“电玩迷”阶层，“非电玩迷”阶层并不多。

2、动作过关和射击游戏没落了。

3、三维游戏将取代二维游戏。

4、掌机的魅力就在一个“小”字。

5、没有秘技的游戏是不完美的。

大墙画廊

这个冬天真是让我感到了许久未有的寒冷，这个崭新一年的来临是否会为新世纪的曙光平添一份辉煌呢？从色廊中大家已经知道变身的消息了吧，这里就不再重新宣布啦！

Shadow(简称 S)：hello，今后请多支持影武心哦，当然那个 Phoenix 大家也给他捧个场吧……

Phoenix(简称 P)：喂喂，又在说我什么呢？我可是叱咤九天、舞动万千宠爱的 Phoenix 啊，哈哈哈哈……

S：不要火并啊，新年到了，说些吉利话吧，祝所有画廊的支持者在这世纪末的 1999 像今年的生肖——兔子一样可爱、像今年的数字——999 般登峰造极、像今年的传说……

P：哈哈，又说错了吧！不管他，让我也为大家祝福吧！只愿(大家)一生爱一廊、一步登天、一帆风顺、一呼百应、一挥而就、一鸣惊人、一气呵成、一日千里、一手遮天(哇，太多了，留一些以后说吧。)……

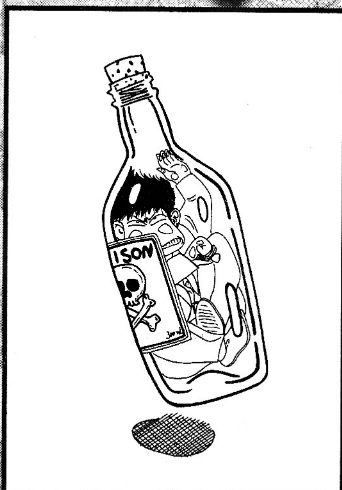
画廊线人举报 5 号：海口的 JOE·CHEN 及上海徐文瑞等朋友反映 11 期色廊中的《娜可露露—没有战斗的日子》是抄袭 SS 的 AVG 游戏《首映日》中的画面，请湖南的这位楮宁朋友予以重视。另 11 月色廊中韩明东朋友的作品《新世纪 EVA》受到各地朋友的声讨，但愿这“剪贴经典”不再出现。特别感谢所有对本廊举报工作支持的朋友，毕竟单靠 S 和 P 是无法做到十全十美的。

到了现在耳边仍然萦绕着王菲空灵、飘渺、纯洁的声音(特别是那首《矜持》，某人别得意哦)，虽然两人合体去看了“唱游北京”后没有像从前那样沸腾热血，但似乎又一次感到了平静才是真正面对人生的最好方法，一味地追求欢乐抑或其它势必导致不论从情感还是事件上的大起大落、支离破碎。也许真的是 S 和 P 长大了、成熟了，逐渐摒弃了一些年少轻狂的念头(但是也是需要时间的，因为两人的 ZERO 版是非常淘气的哦。)，让我们再次互祝一声 Happy New Year 吧！

人生有时也是要学会不去放弃一些东西的，远方海上的 G·phoeniX 啊，你是否真的明白我的心……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX





▲《雷公电母！？》

陕西咸阳 DEVIL

▲S：这对又酷又帅的人儿为《都市流行 COOL》做广告似乎不错哦。(「廊 POWER」：★★★☆)

P：一个是直发指天怒发冲冠、一个是犹抱琵琶半遮面，很配哦！(「廊 POWER」：★★★)



◀《无题》 保定 李鑫

▲《圣子到·日日野晴矢》

北京 孟祥静

▶《暴走草雉京》 河南明港 大兵一号



◆没有地方，四画齐评◆

S：(上)瓶中人难施神威(「廊 P」：★★☆)

(左)“吉”落平阳被“特”欺(「廊 P」：★★★)

(右)Q 版草雉暴走秆(「廊 P」：★★★)

(下)我们春丽不打虎(「廊 P」：★★★)

P：(上)原书可有同场面？「廊 P」：★★)

(左)比利救主力难及(「廊 P」：★★★)

(右)为何正版总是酷(「廊 P」：★★★)

(下)兔年为何骑老虎(「廊 P」：★★★)

▼《KOF 斗技场》

不详



▶《美女与野兽》 不详



◀S：创意很好，不过这几位 Q 版穿的很暴露哦。(「廊 POWER」：★★★★)

P：可惜的是无法将画面放大至可以看清楚对话，速寄地址。(「廊 POWER」：★★★)

梦/潋滟/再见浩瀚……

『還我河山』画廊接力行动Ⅱ之四



▲《城市猎人》山东济南　李杨

▲S：玛丽会像林忆莲一样逃离钢筋都市吗？

（『廊 POWER』：★★★）

P：感觉似乎她是游走在未来那充满末世风情的废弃城市中的赏金猎人。

（『廊 POWER』：★★★☆）

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内「即一本杂志大小」，"还我河山"的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开「即将杂志打开大小」，一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。

也许许多朋友对"还我河山"画廊接力活动还不是十分清楚，详情请看上期本郎，多谢大家支持！！！

▶南京　王炜（接续第二集 98.10）

（平均『廊 POWER』：★★★★）

▶S：这样下去很可能就会有『KOF 编辑部版本』了。

P：好，好，快快打啊，我就可以坐收渔翁之利了。











◆画廊接力行动 FILE～4～：《格斗之末 3》





▶湖北襄樊　狂忘（接续第二集 98.11）

（平均『廊 POWER』：★★★★）

▶S：简直是胡说，我一代英雄 Shadow 会希罕什么大蛇之力……

P：声明几点：本人已经不留长发，衣服上不会印上 S·P，手表不是戴在左手……

爱／飘零／何时璀璨……

（待续）

GAME SOFTWARE

本刊独家专访

日本游戏业巨头 中山及中村采访记

(攻略人行道)

3(PS)

(SS)

(游戏研究所)

III·冰……宫(SS)

……学园(PS)

……·G世纪(PS)

……球场2(PS)

(格斗之书)

《月华剑士2》出招及系统

《KOF'98》连续技

《天草降临》……

(每夜一游)

天诛 忍……(PS)

……与地下……(SS)

(彩版)

广井王子之我的成长

……(ARC)

索尼克大冒险(DC)

太空战士VIII(PS)

春节图书收藏大行动

十余种游戏书刊供选择

9999本《收藏纪念》免费赠送

GAME风景线 2

电子游戏软件

游戏新闻眼

“我在从事我感兴趣的工作”

——大陆记者独家采访中村雅哉记实

本刊特派记者:KEN PINSER

采访到南梦宫的中村社长和世嘉的中山先生，是编辑部两位特派记者参加上海AM SHOW最大的目的。为此KEN和PINSER还分别向南梦宫与世嘉的中国分公司负责人联系，希望他们能够为采访提供方便，然而得到的回答几乎同出一辙:试试看吧！他们都是日本业界的高层人士，一般不轻易接受采访的，到时候看情形再说吧！

有鉴于此，两位特派记者也不得不做两手准备，打算在采访不许可的情况下，对两家公司中国分部的负责人进行访问——当然，效果肯定要大打折扣了！所以当小记们在会场中NAMCO的展台前，看到年届80却仍然精神矍铄的中村雅哉先生时，也就不管三七二十一地冲了上去。没想到，中村先生一点也没有架子，很爽快地表示愿意接受采访。于是KEN哇啦哇啦地叫PINSER赶紧过来:“这里已经搞定中村雅哉了！”，接着拍照片、接话筒、翻稿子……，中国电玩史上第一次对日本业界高层人士的采访，就这样开始了……



记者(以下简称记):您好，中村先生，感谢您接受我们的采访。我们想提几个有关南梦宫的问题，希望您能够帮助回答。

中村雅哉(以下简称中村):可以。

记:我们都知道在今年十月的东京游戏展上，南梦宫宣布将为世嘉的新主机DREAMCAST制作游戏，请问南梦宫在这个问题上的确切态度是什么?

中村:不知道你们想了解哪一方面呢?在这个合作的问题上，基本上是利用世嘉的硬件，南梦宫为其提供软件。

记:早先在世嘉土星的项目上，南梦宫也曾经表明加盟，但是直到最后也没有为土星做游戏。这一次会不会又是同样的情况呢?

中村:这次肯定参加。

记:推出的时间呢?

中村:大概要到明年吧(指99年，下同)!

记:如果为世嘉的新主机开发游戏，那么南梦宫还有没有可能为索尼的PS及后继主机开发游戏的计划?

中村:当然还会继续开发。但是从比重上来讲，我可能会70%投入于索尼的PS，30%投入于世嘉的DREAMCAST。

记:请问南梦宫有没有参与索尼新一代主机的硬件开发工作?

中村：没有。这次恐怕不单单是南梦宫，其他公司好象也没有参加的。

记：是不是可以说索尼 PS2 主机是完全由自己进行开发工作的呢？

中村：也可以这样认为吧！不过他们对我寄予希望，希望我们这次能够参加。

记：那么南梦宫的态度是不是有可能转变呢？

中村：我们是根据索尼的具体要求，根据具体情况再做决定。

记：南梦宫有没有在世嘉新街机底板 NAOMI 上开发软件的意向呢？

中村：那就要等两家公司谈了以后才能知道啊！

记：南梦宫这次能够为世嘉开发软件，是不是其中有技术交换的因素在起作用？即世嘉将自己的硬件技术转让给南梦宫，用以换取南梦宫软件上的支持？

中村：因为世嘉的社长已经跟我谈了好几次，说这次南梦宫要是不参加，也许世嘉的新主机就不会成功。所以在他的再三要求下，南梦宫才决定加盟。

记：原来如此！真是出人意料！！中村社长，南梦宫和世嘉都在中国发展了几年，上海南梦宫的整体情况是比较好的，那么南梦宫还有没有进一步在中国大陆发展的计划？

中村：这是当然的。

记：南梦宫对培养大陆的软件开发人员有没有什么设想？

中村：对这个项目很感兴趣。

记：南梦宫有没有可能投资在大学里开设相应的科目来培养有关的人才？

中村：有这个设想。

记：是不是会在近 2、3 年内实现呢？

中村：也许不用 2、3 年，基本上到明年便可以具体化。

记：我们都知道南梦宫购买了日本最大的电影公司日活，同时也有说法称南梦宫要制作全 CG 的电影，不知道中村社长在这方面能否透露一些情况？

中村：在这个项目上南梦宫已经花费了 100 亿日圆。基本上最快在明年年底、最慢在后年年初可以推出市场。

记：南梦宫在中国市场运作时有没有感到困难？

中村：当然，说到在经营和运作上存在的困难，那个问题肯定存在。

记：那这是不是说上海的分公司目前还暂时不考虑盈利的问题，而是把重点放在先创立南梦宫的品牌上面呢？

中村：目前上海南梦宫已经有自己的利润。不过作为日本南梦宫的社长来说，我对这个事业的投入不单是追求利润，而是从事一项愉快的工作，我是把它当作兴趣在做。我认为如果做工作感到不愉快或没有热情的话，我就不会去干那件事情。因为你感到这份工作有兴趣、有前途，那才会有利润可图！

记：再次感谢中村先生接受我们的采访，中国有很多玩家都是从小就很喜欢玩南梦宫的游戏，我们期待着能够玩到南梦宫更新、更好的游戏！

中村（笑）：谢谢！

版权！版权！！还是版权！！！

——大陆记者独家采访中山隼雄纪实

本刊特派记者：KEN PINSER



如果说采访中村雅哉凭的是青年人的锐气，那么能够采访到世嘉前总裁中山隼雄就真的有点戏剧性了。就在我们结束对中村雅哉先生的采访，提着器材不知道该往哪儿转的时候，中山先生与我们擦肩而过。龙哥双手提着大包小包，看着中山隼雄从身边经过，急得双脚乱跳，口里大叫着让 KEN 截住中山先生，而中山隼雄在仔细看过两人的名片之后，也就欣然同意接受采访。与中村雅哉所不同的是，中山先生并没有就近坐下立即接受采访，而是带着我们穿大街过小巷，转了好几个弯儿来到他在展览中心的舒适气派的临时休息室，从而使我们获得了此行最佳的一次录音效果。当然，从此我们也可以看出世嘉为何会与南梦宫有着矛然不同的风格了。

中山隼雄（以下简称中山）：你们想问一些什么问题呢？

记者（以下简称记）：我们有不少的问题想问。首先，我们感到非常兴奋，因为这是中国的电玩杂志记者第一次正式采访到日本业界的……怎么说呢？……高层人士，我们真是非常的感激。谢谢您！

中山：这是应该的。

记：我们有些有关于世嘉和……

中山（微笑）：和 JAMMA？日本娱乐设备协会？

记：对，世嘉和 JAMMA 的一些问题想问您。第一个问题就是……（深吸一口气，想着自己正面对着日本业界数一数二的大腕，正在翻开历史的新一页，心里突然充满了豪迈）JAMMA 为什么选择中国、尤其是中国的上海召开这样的展览会？因为我们都知道，世嘉在中国的北京有合资企业世嘉华瀚，为什么这次展览会不放在北京而要放到上海来？

中山：第一个原因呢……我们认为从中国的整体情况来看，上海是最先进的城市，上海……我不知道该怎么说……具有非常优越的商业环境。当然你知道，北京是中国的首都，所以我们必须先在北京开始我们的事业。但是，我们有很多在香港的业务需要打理，而上海与香港更为接近。这也是我们选择上海的另一个原因。

记（笑）：我们理解。

中山：不管怎么说，从经济的角度来讲，上海的实力更强，上海的市民也更愿意花钱去玩游戏，或进行类似的消费。此外，上海这些高楼和近几年的变化也给我留下了很深刻的印象。七、八年

前我来过上海一次，与那时侯相比，上海实在是改变了很多。

记（作得意状）：是。

中山：谈到为什么我们要选择中国……你知道，第一届亚洲游戏展是在香港举办的，第二届在新加坡，第三届我们选择了中国，因为中国的市场很大。其实，日本的游戏展本身就很有吸引力，如 JAMMA SHOW、TOKYO GAME SHOW 等，每一次都吸引了不少海外的参观者。但是我们非常想将我们的产品推广到整个亚洲市场上。亚洲目前的经济有点不景气，所以我们更想介绍更多的商业机会给亚洲其他的合作伙伴。

记：我们明白了。您刚才说，上海在商业上的地位比较优越，比北京等城市更好，那是否意味着世嘉或者 JAMMA 对上海市场的兴趣比对其他城市的兴趣更大？

中山：我们并不是仅仅选择上海一个城市，还可以在北京、大连等其他的城市中展开我们的商业活动——只要有商机，我们就会去。为了建立一个好的开端，我们选择了上海，但这并不意味着我们只选择上海。只要有机会，我们还有许多地方可去。

记：我们知道在日本有很多游戏展，不单单是业务用主机展，还有如东京游戏展之类的展览。今天我们这里展出的是街机，JAMMA 或者世嘉有没有在上海、或者中国其他的城市举办家用游戏展览的可能性？

中山：我不知道。JAMMA 仅仅是一个行业内的协会，尽管也包括一些家用游戏的范畴。不过其他的展览一般都是由软件部门举办的，他们并不开发和生产硬件，这是有所不同的。也许，今后那些家用游戏软件商们会有兴趣来这里开办展览会或是商谈业务，但是这里又牵涉到另外一个话题：中国在版权方面的问题很多，版权法相当脆弱。如果政府能够保护版权，我们就不用担心盗版的问题，当然那样的话，很多人就都会来了。所以，如果中国真的想发展商业，特别是娱乐业——包括电影、录象、家用游戏等等，第一件非常重要的事就是建立健全版权法。那是最要紧的事。

记：所以您认为如果中国在版权法方面没有进一步的加强，日本业界就没有在中国进一步发展的愿望？（中山试图回答但是被打断了）是不是也可以这样说，只有中国加强了版权法、动了真格的，日本业界才会真正关注中国市场？

中山：当然。不单单是日本，美国等其他国家的商人都是如此。除了版权问题以外，中国的海关关税也比较高，所以有些商人为了谋取高利而偷税。但是我是正当的商人，不会干这样的事，那样不好。

记：那是。接下来的问题是有关于世嘉的，我们每一个人都在关注着世嘉的新主机"DC"，您对她是怎么看的？

中山：我个人认为，到目前为止，世嘉 DC 是最强大、最完善的游戏平台。人们经常说，好软件是最重要的，但是如果你没有一个好的平台，就不能作出好的软件。当然有时可以说，也许硬件并不是那么出色，不过可以用优秀的软件作补充。但是通常的看法则是：如果你有非常出色的硬件，你就可以开发出非常优秀的软件。

记（心里有点犯嘀咕，但是嘴上没说，神态依旧自如挥洒）：是，您说的完全正确。接下来的问题是：我们知道这一回南梦宫要和世嘉发生点关系了，他们将为世嘉 DC 开发游戏软件。这将会是怎样操作的？（见中山面有不解，记者连忙解释）比如在世嘉土星的时代，南梦宫也说要加盟，但是非常不幸的是他们到底什么也没有做。这一次，南梦宫真的要为世嘉做游戏了吗？

中山：这次南梦宫保证过，要把他们最好的游戏移植到世嘉 DC 上。

记（追问道）：比如"铁拳"或者"魂之利刃"？

中山：我记不太清名字了，应该是"魂之利刃"之类的吧！

记："魂之利刃"？

中山："魂之利刃"！

记：这次世嘉是否"用硬件换软件"，以硬件技术上的支持换取南梦宫软件上的支持？（见中山先生又面有不解，再次解释道）就是说南梦宫答应给世嘉提供软件，世嘉则用硬件技术加以交换？

中山：呃……世嘉有一块新的街机底板，我们称之为 NAOMI，我们向南梦宫提供了有关的技术支持。我不知道——他们并没有告诉我们南梦宫是否将为 NAOMI 制作一些特别的游戏，但是他们从我们这里买走了 45 块 NAOMI 底板。可以肯定的，是南梦宫正在研究 NAOMI……

记（没有听清）：南梦宫正在研制 NAOMI 游戏？

中山：正在研究——不是研制，是研究——NAOMI。至少，他们从我们这里买走了 45 块底板，可以肯定的是这次他们非常认真。一块两块底板，也许不那么认真，但是 45 块底板……那可是很大的一笔开销，所以这次他们一定是认真的。

记：我们知道索尼正在开发 PS2……

中山（面有得色）：PLAY STATION2，我们知道。

记：是，您当然知道。问题在于，如果 PS2 出现的话，世嘉将如何迎战？

中山：我不知道……世嘉始终是领导者。PS2 也许在明年？或者是后年推出？我们还不清楚。我们现在只是等待着它的出现，届时如果我们手中有了非常好的游戏软件，那么……（作狡诈状）

记：是。那么现在还有那些大软件商加盟世嘉了？

中山：到现在为止，差不多所有的软件商都加盟了，除了史……

记（紧追）：史克威尔？

中山：史克威尔。

记：除了史克威尔以外的所有厂商？

中山：除了史克威尔。

记：ENIX 也已经加入了？

中山（微笑点头，含而不语）：……

记（大悟）：啊，我明白了。下面一个问题是……对不起，我有点激动……您如何看待中国市场？

中山：中国市场取决于中国经济的发展状况。举例来说，现在的街机游戏，若按照目前中国的价格，玩一次大约等于 30 日圆，但是在日本至少要 100 日圆，而机器的价格倒是一样的，你明白了吗？如果我们要在这个行业内有所发展，那么这个价格至少要涨到相当于 50 日圆才算合理。

记（若有所悟）：是这样……

中山：也许 50 日圆，差不多可以赶上我们的要求了。

记：我有点明白了。我们知道世嘉土星在中国也有销售，而且有代理商……

中山（打断记者的问题）：是啊，太多盗版了，差不多都是盗版。

记（尴尬地苦笑）：是，差不多都是盗版……那个……世嘉有没有兴趣再次把 DC 引进中国市场呢？

中山：当然，如果人们有购买能力的话，我们当然会出口。不过你知道，也许硬件上没有什么盗版，但是软件却有人盗版，而我们是通过软件来赚钱的。我想人们也许应当明白，为了制作一个非常优秀的游戏软件，通常都是要花费很多钱的。比如史克威尔，他们的 RPG 投资一般在 2000 到 2500 万美圆之间。我们也是一样，这次 DC 的"索尼克大冒险"，花了超过 1000 万美圆的制作费。我们花了那么多的钱制作游戏，把她们介绍到中国来，结果给人盗版，我们却得不

到一丁点利益，这实在是非常不公平的！这是对我们企业的谋杀！因为这样下去，我们将不再愿意投资制作游戏。

记（作痛苦状，半晌）：那么，世嘉有没有兴趣发展中国本土的软件开发人员呢？

中山：当然，如果有机会的话。

记：您已经有了此项计划吗？

中山：啊，那是一直萦绕在我头脑中的一个想法，但是还不到付诸行动的时候，因为现时的环境还不理想。但是我听说有一个日本企业已经在中国招募了一批程序设计人员，这使我很惊讶。而且我听说人数有 100 人之多，并已经开始开发游戏了。如果他们成功了，这是一个非常好的开端。

记：世嘉在中国是一个非常出名的品牌……

中山：是的。在街机领域来说，世嘉是绝对的老大。我也知道南梦宫是非常好的公司，也非常有名，但是我们仍然远远超出。

记：在中国，差不多每一个玩家都知道世嘉的名字，甚至现在也还有不少玩家仍然在玩世嘉的 MD，他们非常喜欢世嘉。

中山：谢谢。

记：您想对这些玩家说点什么吗？

中山：好啊！首先我想说非常感谢你们支持世嘉的游戏，我们会努力开发更多的优秀游戏，并努力将最好的游戏软件介绍到中国来。谢谢！

记：也谢谢您！（预备结束采访）

中山：你的外语不错啊！

记（受宠若惊）：哪里哪里。对了，中山先生，中国也有不少小型的软件开发小组，他们现在面临的问题主要是缺乏开发指导和资金不足，世嘉有没有兴趣扶植这类的开发组呢？

中山：我对这些小组认识不足。我觉得交流是非常重要的，他们可以把产品的试玩版交给我们公司，我们有专门的部门会加以研究，如果可行的话会考虑进行援助的问题。不过首先最重要的就是交流，这样就可以知道你们到底有那些困难，需要那些帮助，今天的采访就是很好的一次交流。你们可以同日本世嘉联系，也可以发电子邮件给我，这都没问题。

记：这是我们的杂志，送给中山先生留作纪念。

中山（略翻几页）：不错……不过如果你们真的想做点什么，就必须制止盗版的行为……这些图片……

记：这里的资料我们都是买了版权的，有些从台湾买，有些从日本买。

中山（略显惊讶）：是吗？

记：是的。我们一直是遵循版权法来操作的。也许我们可以谈谈双方合作的事宜，世嘉也许将来可以为我们提供专稿。

中山（若有所思）：唔……你是主编吗？

记：不，我只是一个记者。

中山：有机会让主编到日本来，我们可以谈谈。

猛拳击向何处？

——访 CAPCOM 公司海外贩卖部的种本兼次先生

本刊特派记者：KEN PINSER

CAPCOM 的展台侧身在入口下方不太为人所注意的地方，但是清一色的对战机台永远是人满为患。在未来的一年里，在世嘉 DC 和 NAOMI 的光环之下，CAPCOM 的重拳将击向何处？也许本刊对种本兼次先生的独家采访可以解开您心中的疑云。

记者（以下简称记）：首先我们想了解一下目前大家都非常感兴趣的 CAPCOM 与世嘉合作开发 DC 主机专用游戏的情况。

种本兼次（以下简称种本）：现在基本上是以世嘉提供硬件、CAPCOM 提供软件的形式在进行中，但是如何贩卖情况未定。

记：CAPCOM 有没有可能使用世嘉业务用基板 NAOMI 来开发游戏？

种本：有这种计划。至于何时实行现在没有确定。

记：游戏的名称有没有确定？

种本：现在还没有。

记：除了已经宣布的“BIO HARZARD－CODE VERONICA”之外，CAPCOM 还有没有别的强力作品将在 DC 上推出？

种本：因为现在还没有在各处发表，所以目前还不能够说，很抱歉。

记：CAPCOM 有没有计划在中国开游戏中心？

种本：现在还没有这个计划，将来也许会有。

记：那么现在 CAPCOM 的主要对象是哪些国家呢？

种本：是全世界。

记：您对中国国内的市场有什么看法？

种本：在中国最大的问题就是价格的问题，其次是盗版。

记：CAPCOM 是否还有计划在 PS 上推出“BIO HARZARD 3”的计划？

种本：续作的计划已经确定了。但是究竟是在 DC 上做、还是为 PS 做还没有确定。

记：DC 版的“BIO HARZARD CODE VERONICA”何时推出？



种本：现在还不知道。日本杂志上也现在没有报道。

有点失望吧？CAPCOM 的口风似乎很紧，也许这是他们的一贯作风吧！但是至少有几点我们已经可以看出端倪，那就是世嘉与 CAPCOM 的结合将越来越紧密，也许不久之后，一系列震撼性的 CAPCOM 软件就会在 DC(NAOMI)上推出！

神秘的美国娱乐业

——访美国游艺机协会行政主管罗伯特·C·菲伊先生

本刊特派记者：KEN PINSER



作为协办方及 JAMMA 的良好合作伙伴，美国游艺机协会(AMMA)也派出了专人和部分主机参加是次亚洲娱乐设备展览会。虽然 AMMA 的展台不大，却给了中国玩家了解美国游戏业界现状的机会。从以往来说，国内对日本及亚洲的游戏业发展都比较清楚，而对欧美游戏业的了解则大多只集中在 PC 游戏方面，在大型娱乐设备及 VIDEO GAME 方面知之甚少，本刊特派记者对 AMMA 行政主管罗伯特·C·菲伊先生的独家专访，也许可以揭开美国业界神秘的面纱。

记者(以下简称记)：您好，菲伊先生，谢谢您接受我们的采访。我们对日本及亚洲业界的情况比较了解，但是对美国娱乐业的情况却不太清楚，这也正是我们做此次采访的主要原因之一。首先我们想知道的是，AMMA 有没有单独在中国大陆举办类似展览会的意向?

菲伊(以下简称菲)：我们现在同 AMUSEMENT PARK 一起举办亚洲的巡回展。第一届是 1994 年开始的，到 96 年为止一直在香港举办。97 和 98 年的巡回展移到了新加坡。当然既然被称为巡回展，就必然是选择各个不同国家进行展览的。也许可能在不久的将来，我们还有更换展览地点的可能，或者与别的公司合作参展。事实上，93、94、95 年这三年里，我们曾经在上海国际展览中心举办过小型的展览会，那基本上是在酒店里举办的，规模不大。我们同日本娱乐设备协会一直保持着紧密的联系，希望能够在他们的协助下，在中国选择一个合适的场所，展示模拟冰球、棒球、保龄球、篮球的大型模拟娱乐设备(但不是 VIDEO GAME)。不管怎么说，我们在印度、墨西哥、沙特阿拉伯都举办过展览，所以从这个角度来说，(在中国开展览会)也许是可能的。

记：我们知道日本 JAMMA 的核心支柱是 SEGA、NAMCO、CAPCOM 等一些大型电玩企业，那么支撑着 AMMA 的大型电玩企业是谁呢?

菲：MIDWAY 在美国娱乐业中所占的比重较大，他们生产许多娱乐设备，例如弹珠台、大型电视游戏等。这是一家非常大的公司，产品覆盖娱乐行业的各个部门。而组成整个 AMMA 的企业差不多有 70 家，其中有一些是日本公司在美国的分公司，还有一些是涉足娱乐领域的美国公司——比如象 INTEL、ARTRI 等。如果说到核心的话，我认为 SEGA、NAMCO、MIDWAY 和 ARTRI 是 AMMA 中比较主要的企业。

记：您认为日本的娱乐设备与美国的娱乐设备主要区别在什么地方?

菲：日本的奖品机是可以直接获取奖品的，但是在美国就只允许用奖券来兑换，这是一个主要的不同。美国的街机房被成为家庭娱乐中心(简称 FEC)，它的组成包括有快餐店、生日聚会馆和游戏中心。此外，美国的游戏机也有不少集中在酒吧中，而那种用人力来驱使的机械式游戏机在美国的市场上仍然占有相当大的比重。在日本有类似的模拟保龄球游戏，但是没有大型的机械式模拟游戏机。这是两者之间另一个大的区别。

记：有许多在日本及亚洲非常走红的日本 VIDEO GAME，例如“VR 战士”之类，当它们被推荐到美国市场上之后，也同样受到欢迎吗?

菲：那些游戏在美国也很流行。基本上在日本走红的游戏也同样会在美国走红——除了那些文化概念不尽相同的游戏，那种游戏交流起来会有一些难度。不过大多数游戏是世界性的，任何人都可以接受。

记：您刚才提到了有一些游戏因为文化的关系，可能难以在美国流行，您能否对此有一个具体的描述?

菲：一些暴力的游戏比较容易在美国流行。当然美国的舆论对此也有反映，认为暴力的成分有过大的趋势，对孩子不利。新加坡对此的管理比较严，我们也知道中国的管理当局对此也十分小心，以防对少年儿童造成不利的影响。

记：这是事实。因为政府也不希望因为游戏影响到孩子的成长。而且在以前，中国的游戏中心给人的印象是鱼龙混杂、乌烟瘴气的那种不良场所。

菲：在美国，20 年以前是这样的，但是现在已完全改变，那种情况我再也没有听见过。现在的游戏中心更明亮、宽敞，除了游戏之外也提供诸如餐饮等的其他服务。随着这种游戏中心在中国的逐渐兴起，那种不良场所的概念也会在人们印象之中消失的，游戏中心将成为家庭娱乐休闲的场所。

记：那么对于此类的游戏中心，美国是否有特别的法规制订呢? 在中国，一定年龄以下的儿童是不允许进入营业用游戏中心的，美国是否也有相应的限制法规?

菲：中国的法规比较严格，但是在美国没有这么严格的规定。5 年前国会制订了一些法规，要求游戏中心在不适合少年儿童游戏的节目旁，用海报的形式标明。以供家长正确引导孩子选择符合年龄阶层的游戏。家用游戏方面，无论是世嘉、任天堂还是索尼，都必须在自己的软件上表明年龄限制，这样家长就可以对孩子所玩的节目加以监督。美国游戏的分类基本上是以年龄为划分标准的。

记：如果商家将此类软件出售给不适合的儿童，是否会受到

惩罚？

菲：国会目前正在考虑制订有关的法规，对这样的行为进行惩罚，但是国会是否能够通过这样的法规还很难说。目前对儿童的监控主要是通过他们的家长来完成的，家长有这个义务和权利。

记：美国PC游戏的市场大，还是电视游戏的市场大？

菲：现在还是电视游戏的市场大，而且估计近几年内不会有大的改变。

记：微软现在推出了新的街机标准，在美国的反响大吗？

菲：这个标准被称为"PC BASE"，是利用PC主机为基础发展业务用主机，现在仍处在试探性的阶段，是否成功难以定论。这次亚洲娱乐设备展览会上就有以此为标准的主机。

记：那些大公司对此的态度如何？

菲：他们正在观望。必须要有一个大作出现，才能引起业界对此的重视。

记：PC BASE的游戏与PC游戏是互换的吗？

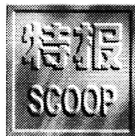
菲：完全互换，媒体则会采用CD ROM。从成本上来讲，一次硬件投资和将来软件的更替都比较廉价，对游戏中心来说比较实惠。

记：这种以PC BASE为基板的游戏已经开始在游戏中心使用了吗？

菲：在很多游戏中心里已经开始使用，现在已经开始盈利了。

记：再次感谢您接受我们的采访，谢谢！

菲：谢谢！



第三方软件商爆内幕 "我们看好的是PS和PS2"



本刊特讯（记者：KEN） 世嘉DC正式推出之后，其首发代表作品"VF3"和"PEN PEN"等游戏并未达到能够让人们满意的效果，大量的BUG难逃粗制滥造之嫌，人们也不由得产生了对DREAMCAST的怀疑：这台真的就是被成为世纪末最强的家用主机吗？DC的实力就是这样的吗？

带着这样的疑问，笔者来到了欧美著名的第三方软件公司Y（因不便透露该公司与负责人员的真实姓名，以下均用不相干的字母替代），采访了负责软件项目开发的负责人，该公司的产品覆盖个人电脑、SS、N64、PS，目前也正在开发DC游戏，而从这位专业人士口中得到的信息表明，DC似乎有点"名不副实"。

身位项目经理的MR.S表示，首先必须肯定的是，DC确实是目前为止机能最强大的家用游戏主机——如果PS2年内不推出的话，也可以称为是世纪末最强的家用主机。但是DC与较高配置的电脑相比距离还不小，同其他主机之间的距离也并非海天之遥。

与PS相比，DC的整体能力当在其10倍之上，但是与任天堂的N64也就在伯仲之间，至多在内存、媒体和开发环境上的优势明显一些，技术上来说，DC比N64好不到一倍。至于"等于或者超过MODEL3"，就完全是不能相信的广告词了——事实上，世嘉自己也没有如此说过。

从个人的角度来讲，S认为POWER VR2并不是一块非常优秀的3D处理卡。所谓300万个三角多边形的指标，指的是最理想的状态，是将音响、贴图等处理完全屏弃在外的。实际运用时的能力，差不多只能打个对折。软件开发组用WIN BATCH所测得的数据表明，PVR2的整体指标得分为117，而VOODOO（不是VOODOO2）的整体得分为198，其差距一目了然。



至于主CPU SH－4，处理速度较慢是一个很大的缺陷，在"VF3"和"PEN PEN"中频频出现的一些画面处理速度减慢和多边形缺少的情况就是因此而造成的。整个DC的外频只有33MHZ，这也是造成DC移植高配置PC游戏必然缩水的原因之一。

MR.S透露到，目前他们公司比较看好的仍然是PS和PS2。据称索尼已经基本完成了PS2的设计，数据指标将于99年2月正式宣布，不过作为被邀请加盟的第三方软件公司之一，他们已经拿到了部分关键数据。

S称现在PS2使用DVD媒体已成定局，其它比较先进的技术有：采用曲面方式取代多边形技术，所构造的图形更为逼真和圆滑，效果相当于每秒450万多边形的能力；主频250MHZ，比DC快25%。此外，南梦宫和史克威尔仍然将是索尼的贴心盟友，因此尽管PS2与DC相比机能上并非相差悬殊，但是有了强力盟友的支持，前景也许会更好一些。

S最后表示，世嘉的态度是影响其家用游戏主机发展的主要阻碍。一般来说，第三方软件商吃透新主机性能需要2年时间，认真开发1个游戏，至少要1年的时间。而每次世嘉的主机不超过4年就要淘汰一次，不少欧美公司对世嘉这种有点不负责任态度颇有微词——至少应当采取一些延长主机生命的方法吧？长此以往，第三方的开发兴趣将降到冰点。

有关这次独家采访的详细内容，本刊将会在下期刊登。对DC实际能力有兴趣的读者，不妨多加注意。

软件 SOFTWARE

“VR 战士”铃木裕改行转业 为“莎木”召开史上最大发布会



本刊讯 一度非常神秘的“巴克雷计划”逐渐揭开了蒙面的薄纱，展现在全世界玩友的眼前。

世嘉 AM2 研的部长铃木裕曾经革命性的创造了 3D 格斗游戏，在 SS 的时代，他及 AM2 研更是 SS 主机的顶梁柱，移植了很多世嘉公司大人气的 3D 格斗游戏。到了 DC 的时代，铃木裕却突然转业做起格斗之外的东西来了，而且最初连游戏名也不肯透露，一切都弄得神神密密的。12 月 20 日，世嘉在横滨召开了游戏史上最大的软件制作发布会，说明世嘉对这款游戏相当重视，似乎显示他们要“真正”重视软件了。世嘉要拼了！

这款游戏预定在今年春天推出，正式名称为“莎木”从公布的图片上来看，游戏借助 DC 的机能使得画面很出色，人物的表情清晰可见。同时将由著名艺人担任配音演员，其中包括电视广告“世嘉三四郎”的主演藤冈弘(配笆月严)。

从资料上看，铃木裕把这款游戏的类型定为：FREE！难道是随便玩儿的吗？当然不是。FREE 是 FULL REACTIVE EYES ENTERAIMMENT 的缩写，游戏到底怎么玩儿，还要等待进--步了解。

特报 SCOOP

98 年最受欢迎的 PS 游戏 98 年销量最大的 10 款游戏

98 年是 PS 主机全面胜利的一年，没有任何东西能够阻挡，没有任何机种可以匹敌，下面的最受欢迎的 30 款 PS 游戏和销量最好的游戏软件。

1、GT 赛车(SCEI)
2、生物危机 2(CAPCOM)
3、铁拳 3(NAMCO)
4、世界足球实况·胜利十一人 3～法国世界杯 98(KONAMI)
5、电气机车前进(TAITO)
6、宿命传说(NAMCO)
7、实况力量满贯棒球’98 开幕版(KONAMI)
8、合金装备·索利德(KONAMI)
9、寄生前夜(SQUARE)
10、蛊惑狼 2(SCEI)
11、大家的高尔夫(SCEI)
12、异度装甲(SQUARE)
13、勇敢的剑士·武藏传(SQUARE)
14、陆行鸟之不思议的迷宫(SQUARE)
15、星海传说·第二个故事(ENIX)
16、狂热节拍(KONAMI)
17、骰子方块(SCEI)
18、SD 高达·G 世纪(BANDAI)
19、世界竞技场 2(NAMCO)
20、FIFA 足球 98·通向世界杯之路
21、R4·山脊赛车类型 4(NAMCO)
22、雷盖亚传说(SCEI)
23、纵情跳跃·舞蹈与韵律(ENIX)
24、爆走彩绘卡车传说·男一匹梦街道(HUMAN)
25、胜利街区·豪华王(ENIX)
26、立体忍者活剧 天诛(SME)
27、机动战士 Z 高达(BANDAI)
28、天真 1500 系列 Vol.1 麻将(文明脑)
29、游戏王怪兽胶囊·培养与战斗(KONAMI)
30、浪客剑心 明治剑客浪漫谭·十勇士阴谋篇(SCEI)

98 年度销量最好的十款游戏

顺序	游 戏 名 称	机种	厂 商	年销量
1	生物危机2	PS	CAPCOM	2072910
2	GT赛车	PS	SCEI	2004200
3	铁拳3	PS	NAMCO	1142650
4	陆行鸟之不思议的迷宫	PS	SQUARE	1064330
5	勇者斗恶龙怪兽篇·特瑞的神奇王国	GB	ENIX	957520
6	寄生前夜	PS	SQUARE	918710
7	宿命传说	PS	NAMCO	802920
8	口袋妖怪·皮卡秋	GB	NINTENDO	798450
9	异度装甲	PS	SQUARE	789330
10	电气机车前进	PS	TAITO	744230

软件 SOFTWARE

低头认错，奋起跟进 松下加入 DC 阵营

本刊讯 自从 97 年夏天，松下忍痛宣布该公司开发的 64 位主机推出游戏界，就再也没有听到过他们的消息。这次突然听到松下决定加入 DC 阵营，确实感到有些意外。

松下公司承认，他们试图摸索的游戏制作路线是错误的，并直接导致他们在次世代主机的竞争中的失败。自从 97 年夏天之后，松下就完全脱离了游戏以及相关的商业路线，而现在松下想在游戏软件的领域中展开行动，并因此进入游戏商业领域。

本次松下宣布预定于今年春季推出一部对应 DC 的 AVG“WEB MYSTERY·予知梦ヲ见ル猫”(网络志异·预知梦的猫)。游戏由真人拍摄，选用的是最新的人气演员。据称游戏中将有 40—50 名角色。



PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
学园战队	学园战队ソルブラスト	CARAVAN INTERRACTIVE	SLG		2月4日
天使联盟・天空的镇魂歌	アンジェリーク・天空の镇魂歌	KOEI	RPG		2月4日
天使联盟・天空的镇魂歌 礼品盒	アンジェリーク・天空の镇魂歌プレミアムBOX	KOEI	RPG		2月4日
维新之岚・幕末志士传	维新の岚・幕末志士传	KOEI	S・RPG		2月4日
电脑大战略・出击！春风队	サイバー大战略・出击！はるか队	SYSTEM SOFT	ETC		2月4日
祇园花 2・金泽文子篇	祇园花 2・金泽文子编	日本物产	TAB		2月4日
亲密爱人	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NEC	SLG	恋爱 SLG	2月11日
吉本麻雀俱乐部・豪华版	よしもと麻雀俱乐部・DELUXE	彩京	TAB	麻将、SS版移植	2月11日
最终幻想 8	ファイナルファンタジー8	SQUARE	RPG	对应 PDA	2月11日
客厅！职业 6 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！PRO 6パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		2月11日
译名无法确定	もっと！にゃんとワンダフル 2	BANPRESTO	SLG		2月11日
Pi(混乱、圆周率、说教)与海(信、男性、母亲)	Piとメール	HUDSON	ETC	对应 PDA	2月11日
颤抖仙太郎・谜题午饭！	ぴくぴく仙太郎・パズルでごはん！	讲谈社	PUZ		2月18日
信长的野望・武将风云录	信长の野望・武将风云录	KOEI	SLG		2月18日
超战斗球技	超战斗球技ヴァンボーグ	HECT	ACT	二对二排球	2月18日
悠久幻想曲・全员集合 2	悠久幻想曲・ENSEMBLE 2	MEDIA WORKS	ETC		2月18日
绿洲之王(绿洲之路)	オアシスロード	IDEA FACTORY	RPG	译名无法确定	2月25日
幕末浪漫・月华的剑士	幕末浪漫・月华の剑士	SNK	FTG		2月25日
19 时 03 分－上野发夜光列车	19 时 03 分－上野发夜光列车	ヴィジット	AVG		2月25日
成吉思汗・苍狼与白牝鹿 4	チンギスハーン・苍き狼と白き牝鹿 4	KOEI	SLG		2月25日
寂静岭	SILENT HILL	KONAMI	AVG		2月25日
微风(抒情曲)	THE AIRS(エアーズ)	PACK IN SOFT	RPG	译名无法确定	2月25日
暗黑之心	ハート オブ ダークネス	SAMMY	ACT		2月25日
必杀柏青哥店 4・英雄们的挑战	必杀パチンコステーション 4・ヒーローたちの挑战	SUNSOFT	SLG	对应振动手柄	2月25日
九能一捕物帖	くのいち捕物帖	GMF	AVG		2月25日
后夜祭	后夜祭	翔泳社	SLG		2月25日
邂逅的爱	めぐり爱して	SME	SLG		2月25日
立体忍者活剧・天诛 忍凯旋	立体忍者活剧・天诛 忍凯旋	SME	ACT		2月25日
目标！名门棒球部	めざせ！名门野球部	ダズ	SLG	对应 PDA	2月25日
音乐小说保存版 1・弟切草 苏生篇	サウンドノベル エボリューション1・弟切草 苏生篇	CHUN SOFT	AVG		2月25日
梦幻马戏团	ドリームサーカス(DREAM CIRCUS)	TGL	SLG		2月25日
怪物农场 2	MONSTER FARM 2(モンスターファーム 2)	TECMO	SLG	对应 PDA	2月25日
世界梦乡 2・普鲁托共和国物语	WORLD NEVERLAND 2・プルト共和国物语	RIVERHILL SOFT	SLG	对应 PDA	2月25日
魔法水滴 3+绝妙版！	マジカルドロップ 3+ワンダホー！	DATA EAST	PUZ		2月25日
夏日暗风・再掀帝都物语	暗吹く夏・帝都物语ふたたび	B FACTROY	A・AVG	动作 AVG	2月25日
狡猾的飙球	トリッキー スライダーズ(TRICKY SLIDER)	CAPCOM	SPG	译名无法确定	2月上旬
魔女们的长眠・复活祭	魔女たちの眠り・复活祭	PACK IN SOFT	AVG		2月下旬
空母战记	空母战记	アンバランス	SLG		2月
天下统一	天下统一	アンバランス	SLG		2月
超级漫画英雄对街霸 EX 版	マールスーパーヒーローズVS.ストリートファイター EXエディション	CAPCOM	FTG		2月
精神干涉者 EIJI	サイコメドラーEIJI	讲谈社	AVG	EIJI意为婴儿或英文	2月
电影院英语会话 第二卷 国际君权	CINEMA 英会话シーリズ第二卷 インターセプター	SUCCESS	ETC		2月
选择・遥控车大战 2	OPTION・チューニングカーバトル 2	JALECO	RAC		2月
眼镜蛇・银河之夜	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	ETC	暂译	2月
袖珍姆姆	ポケットムームー	SCEI	ETC	对应 PDA	2月
EBEROUGE 2	エーベルージュ 2(EBEROUGE 2)	TAKARA	SLG	恋爱育成	2月
Q 版战车	コンバットチョロQ	TAKARA	ACT	战车改造	2月
压迫地带	プレッシャーズーン	泷工房	STG		2月
大眼睛的整日大作战	キョロちゃんのプリクラ大作战	TOMMY	ACT	对应 PDA	2月
日本职业麻将联盟公认・手解麻将 入门篇	日本プロ麻雀联盟公认・手ほどき麻雀 入门篇	NAXAT	TAB		2月
译名无法确定	ウエルトオブ イストリア	HUDSON	RPG		2月
宇宙战舰大和号・遥远之星伊斯坦伽尔	宇宙战舰ヤマト・遥かなる星イスタンガル	BANDAI	SLG	对应振动手柄、实时	2月
狂热谜题	ぱずるまにあ	HUMAN	PUZ		2月
装甲核心・斗技场之王	ARMORED CORE・MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	3D－STG	对应 PDA	2月

其它

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
悠久幻想曲・全员集合 2	悠久幻想曲・ENSEMBLE 2	SS	MEDIA WORKS	ETC		2月18日
摩纳哥 GP・模拟赛车 2	MONACO GRAND PRIX・Racing Simulation 2	DC	UBI SOFT	RAC	对应方向盘、振动	2月18日
克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ(CLIMAX LANDERS)	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	对应 VM	2月25日
真实的声音・风的遗憾	リアルサウンド・风のリグレット	DC	WARP	AVG	对应 VM、2CD	2月25日
空中舞蹈・蓝色冲击主演	エアロダンシング・featuring Bule Impulse	DC	CRI	SLG	飞行表演	2月
向北。白光	北へ。White Illumination	DC	HUDSON	AVG		2月
钓巴斯鱼	GETBASS(ゲットバス)	DC	SEGA	SLG	对应鱼杆	2月
钓鱼控制器	钓りコントコーラ	DC	SEGA	外设		2月
超滑雪板少年	超スノボキッズ	N64	KONAMI	SPG	卡带	2月19日
64 战争	64 ウォーズ	N64	HUDSON	SLG	卡带	2月26日
牧场物语 2	牧场物语 2	N64	PACK IN SOFT	SLG	卡带	2月上旬
袖珍心跳纪念品・修养篇～树下阳光的旋律	ときめきメモリアル POCKET・カルチャー编～木漏れ日のメロディー	GB	KONAMI	SLG	育成 SLG、卡带	2月11日
袖珍心跳纪念品・运动篇～校园的照片	ときめきメモリアル POCKET・スポーツ编～校庭のフォトグラフ	GB	KONAMI	SLG	育成 SLG、卡带	2月11日
化石创世里博恩 2・怪兽挖掘者	化石创世リボーン 2・モンスターディガー	GB	STAR FISH	RPG	卡带	2月上旬
职业麻将・极 GB 2	プロ麻雀・极 GB 2	GB	ATHENA	TAB	卡带	2月
麻将传说“兵”	麻将传说“兵”	GB	文明脑	TAB	卡带	2月
硕鼠天堂	ハムスターパラダイス	GB	ATLUS	不详	卡带	2月
坡尤恩的城堡	ポヨンのダンジョンルーム	GB	HUDSON	不详	卡带	2月
幕末浪漫第二幕・月华的剑士～月中芳华,缓散月下	幕末浪漫第二幕・月华の剑士～月に笑く华,散りゆく花	NG	SNK	FTG	CD 版	2月25日
生化机车・单排管	バイオモーター・ユニトロン	NGP	SNK	RAC	卡带	2月



盗墓者Ⅲ

~揭开每个隐秘地点的神秘面纱~

科学调查团在某个被冰雪覆盖的高寒地区，发现了一具在冰封中的死尸，死者的日记上记载着有关促进生物进化的神秘宝石的消息。LARA在不知到道事情真伪的情况下接收委托，开始了寻找这块奇妙宝石的冒险旅程……

PS	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:98年12月(美版)	

系统概述

本作依然沿袭了前两代的模式，改动不大。新出现的物品记忆水晶成为中途存盘的必须品，十分珍贵。游戏全程有五大关，共计十九小关，并有59处秘密地点散布其间，如果能找齐所有秘密地点，就能进入额外的隐藏关卡。每当到达一处秘密地点，就会有一阵特别的乐声响起，通过物品栏里的怀表也能看到目前发现的秘密地点个数(就是Secret项)。

本文将指明所有59处秘密地点，以及隐藏关卡。而对于散布在各个角落的物品也将尽量指明，但篇幅所限未必详尽，只好以秘技作补尝。

对于游戏中出现的猴子其实有两种选择，杀和不杀均可，但因为它有时会拿走物品(特别是重要的钥匙等)，所以我都是一看见就打死，那些比较仁道的玩家则要小心，因为当你按本文去取物品时，可能早已被它扔到别处去了。

第一篇:印度

第一关:丛林(The Jungle) Secret×6

一进入游戏，LARA的面前就是一道长长的斜坡。在滑下去之前，应先向右跳，滑到一块岩石上，而后跳向一块黄色的岩石，蹲下即可发现**秘密地点1**:滑膛枪。

现在可以滑下那道长斜坡了，但要尽量偏左，躲过竖起的刀尖之后跳上左边的平台，可以拾到药箱、子弹，但要小心背后滚来的石球，最好先向前走几步等石球停了再拾物品。从这里跳到树后面，可以拾到记忆水晶，并发现**秘密地点2**:子弹。

滑到斜坡的底端之后先让LARA向左走，找到水晶，再爬上旁边的石柱，这里有些弹药，还有**秘密地点3**:子弹，就在对面瀑布跟前。

拾完物品就暂时折回，进入右侧的一道石拱门，这时可以看见有只猴子出现在前面。那里有条小径，LARA拉动了里面唯一的开关，打开了小径入口对面的一道门。那里其实是道机关，LARA一进去就直奔右前方的开关，拉动之后马上转身跑进一处凹穴，避开了那道刀墙。同时，刀墙背后的出口也露出来了。

LARA紧抓滑锁，来到河对岸的一块方形石头上，并跳进了前面的入口。有只老虎正等在这里。杀掉它之后，LARA找到了一棵中空的大树，并拉下了树洞里的开关，就在这时，又一块圆石滚了过来。她避开这道机关，在圆石最初停留的地方拉下了另一个开关。于是，角落里的门被打开了。走进去不久，她又杀掉一只老虎，并在右侧密草后面找到一些子弹。

前行不远，LARA来到另一片区域，再次受到老虎的攻击。在这片空地中间有陷井，所以她从右边绕过，沿途拾到一些子弹，并从一棵横卧的大树下面爬了过去。在拿水晶之前，她又杀掉一只老虎。而旁边的那棵树上其实是有树洞的，扒住边爬上去就到了**秘密地点4**(最好在音乐响起后离开，在这儿拾物品太危险)。

当LARA发现路已走到尽头时，她只好倒挂下岩石，以最安全的方法着地。走出刀丛，她在岩石边找到些子弹，并进入另一条隧道，小心地走过刀丛，从尽头处的天井脱出，回到先前的一处区域。LARA沿原路来到那棵有秘密地点的树下，顺着走廊来到一片刀丛。这儿也有只猴子。LARA走过刀丛，用跑跳抓住了大厅里突出来的一处棱角，随后又跳上了大厅上方的斜坡，并在掉下去之前抓住了边缘。她顺着边向右边侧移，在一处可以爬上的地方得到了水晶。而后她又向上爬，来到一处很暗的走廊，拉动开关，把下方的门打开。但由于石球的威胁，LARA马上翻身跑出走廊。等石球停稳，她再次返回那个开关处，向上跳起，抓住并爬上一块岩石，这里是**秘密地点5**:子弹。

从下方的门回到丛林，LARA发现了一只猴子，在其带领下，她陷入了石球区。等石球停稳，她就走上了一个通向灌木丛的土坡，在右侧树丛后面发现了一个洞。她先拾起药包，然后才倒挂着跳进坑里，并在被坑底的刀尖伤到之前抓住了另一处岩石，从而发现了**秘密地点6**:照明棒及水晶。最后，借助另一块岩石，她跳出了这个坑。

LARA回到石球区，进而来到河边。向右游可在岸边拾得子弹。她跳上河中的小岛，在上方的岩石上拉动开关，打开了远处的一扇门。LARA用跑跳抓住了石柱旁边的岩石，并利用索道滑到底。随后沿走廊向左，在石柱顶上可以拾得水晶。之后，LARA向左转，来到一处很暗的走廊。她渡过水池，又在中间的石头上拿到照明棒，然后转向右走到尽头。这里有块可移动的石头，LARA将它移开，开启旁边的门。穿

过它，LARA又找到个开关，它能令一处涨满水。她继续向前，游过水池，穿过一道在两个火把之间的门，来到那个涨满水的地方。她从水里游到远处的瀑布前，走进了瀑布的小径。里面有道梯子，LARA于是从上层的瀑布穿过，并爬上了更高的瀑布。她从这里跑跳回原来的那个瀑布，在顶端拉下开关，打开了水底的暗门。

LARA纵身跃入水中，游进了那扇门。但她不得不杀死下一个房间里的老虎，从而爬上另一道梯子。在上层的房间里放着Indra Key，但很可能已被猴子偷走，LARA只好把它射杀。在从岩石边上挂下去之前，她又杀掉了隐藏的老虎。接着她小心地避开沼泽，走上钥匙洞前的岩石，用Indra Key打开了过关的门。

第二关：神庙废墟（Temple Ruins）Secret ×4

在最开始的路上就有蛇，一旦被咬到，就会中毒，必须用药包来治。

LARA在其中一条蛇旁边找到一个开关，从而把地面上的一扇门打开了，穿过底下的隧道，她来到一处有水的区域，而水里有致命的食人鱼。没有办法，LARA只有跳进水里，飞速游向一块被浅水覆盖的岩石，从这儿向前拉动开关，把水下的门打开了，于是她游过那道门，从另一处水面浮出。这时，一个土丘出现在LARA面前，她借助一些平台跳上土丘，随后转向左边的岩石，从那里跳向另一块石头，并在第二个瀑布旁找到了一个入口。LARA在里面拾起水晶后，就跳上了外面的大树，她先在一些枝叉上拾到弹药和照明棒，接着从主干上跑跳向左侧岩石，而后又跳向瀑布，并爬上了第二个瀑布的顶部，利用倒挂和侧移，在右边的小洞里找到一些弹药。

当LARA终于能直起身子时，才发现刚才的矮洞已把她引到了一处新的区域。她小心地降下地面，跳向左边的岩石，最后爬进一个小洞。杀死拦路的蛇之后，她来到一个有着奇怪雕像的地方，并发现右边的石块可以拉出来，从而打开一个新的通路。但是，当LARA走出这条路时，立刻受到另一个雕像的袭击。战斗后，她顺土堆攀上岩石，拿到一个水晶，接着钻进地板上的洞口，拉动开关打开门。最后她推动石块，进入一片新区域。



空中的毒箭已难伤LARA分毫了，因为她只需蹲下就能躲开。在旁边的坑里她找到了**秘密地点7**，而且在石球滚到之前就爬了出去。LARA避开毒箭，回到了那个有雕像的房间，穿过一道门后，她小心地越过沼泽，爬上了另一边的坡，接着一个跑跳，抓住了旁边的岩石，她沿着那里的小路找到并拉下了开关，将身边的一扇门打开了。

门后面又是众多的刀丛，好在LARA利用跳跃和冲刺躲了过去，同时走上楼梯，找到一个笼子和一个开关。不过这次她没有拉那个开关，而是先拉出了墙根处的石块，并把它推到左边，接着她爬了上去，又跃起抓住了上面的岩石，在那块岩石上能购看到一个梯子，于是她爬上顶端，找到了**秘密地点8**：一个有着多种物品的小屋。最后，她拉动屋里的开关，这才回到笼子旁，扳动了那里的开关。

LARA借助刚才拉出的石块跳上远处的岩石，随后走进一扇门，跳入水中。她在水下拉动开关使旁边的门开启，但里面通向水面的门却关着。她只能继续向前，终于又找到一对开关，拉下之后，水面上的门终于开了。然而在那个房间的另一个水池里，LARA又找到一对相对的开关，拉动之后，外面的雕像开始喷火了。而另一个开关则能打开一道限时的门，里面有秘密地点9。

离开水池，LARA注意到了在头顶上的移动着的平台，她攀上去后就沿着这些平台找到并拉下了一块岩石上的开关，这同样会开启一道限时的门，好在LARA总能抓住最后的几秒。

眼前是条长长的走廊，LARA先拉下旁边的开关，打开远处的笼子，随后冲向走廊尽头，在笼子后面拿到Key of Ganesha，接着跑进不远处的门，躲过那紧追不舍的陷井。一切都结束之后，LARA回到了原来那个有水池的地方，只是原来的水已经被污泥代替。她从那儿进入一条小路，同时得到一些照明棒，爬上楼梯后立即后退，避过石球。楼梯上有两扇门和一个地洞，她决定先去右边门里调查一番。

LARA沿着右边的道路向前，来到一处有雕像和水晶的大房间，（杀死这里的猴子可以夺回被偷走的药包）在另一头，她扒着墙壁爬下地面，从而回到原来的一个区域。

LARA登上土丘，并跳向一侧的岩石，她在那里拉下两个开关，打开了下方的一扇门。穿过门后的房间，先不理那个坑，她来到一个有喷火石像的地方，而这里的水下开关能开启一扇水底的门，于是LARA从水下来到另一处区域。

上岸之后，LARA登上一块长着草的石块，接着爬上梯子，在高处的岩石上转身跑跳向另一块石头，再一次跳跃之后她爬向墙壁的顶端，从更高的地方跳上远处的岩石。她先杀掉了下个落脚点的蛇，之后从那里跳进一个有滚石陷井的小屋。LARA拐向左边，一面避开滚石一面躲过毒箭，先拿起药包，之后又跳进一处凹穴拿到水晶。

LARA随后回到刚才的坑边，小心走过坑底的刀片，又爬过一段隧道，进入了**秘密地点10**的房间。而这里的水下通道连接着刚才放着水晶的房间，LARA在角落里发现一块可移动的石块，推动后第二块石头出现了，她连续推动那石头，最终找到一个开关，坑里灌满了水。接下来的房间里又有两个石球在迎接LARA，她避开之后转向左边，跳过一个

布满尖刀的坑。接着，她跳进洞底的水里，游进另一个有着喷火石像的屋子。LARA找到了刚才被灌满水的坑，并推动了水下的开关把门打开。随后，她在水下的通道里拾到了第二个 Key of Gonesha。

下一间房子里正好有两个钥匙孔，用那两把钥匙打开后，LARA走进门里，躲开有刀的天花板，在梯子顶端拿到水晶。然后她拉出了右边的一块石头，从那上面跳上另两块岩石拉动开关，把门打开。

门背后的房间有两条路，每条都有雕像把守。LARA利用冲刺来到下一间屋子，杀掉那喷火雕像后，拿走了它的剑。她爬上一块岩石，下面又有一个雕像复活了，而它身上有第二把剑。LARA把两把剑放到另一个两手空空的雕像手里，从而打开了出口，在后面的屋子里有个小洞，爬过它之后，LARA又穿过另一个房间，当她接近一个平台时，又一尊雕像对她发起攻击，解决之后，她在房间中部拿到了 Key of Ganesha，并用它打开一扇门。因为天花板上的机关，LARA以最快的速度拉下两个开关后就跳进地板上打开的门。在那里她拿到了第二把 Key of Ganesha，同时，一扇门自动打开了。于是她回到曾拿得第一把 Key of Ganesha 的房间。

LARA在另一个屋里看见一个漂在空中的水晶，而水中的激流能把人推向一道刀墙。所以她一下水就拼命地向左游，终于在刀墙边上拉动了开关。接着她又向回游，在激流的推动下向右游，拉下了刀墙另一侧的开关，使水流消失。这时，她终于能够拾起水下的第三个 Key of Ganesha 并爬上岸。

现在，LARA能打开楼梯上端的三个锁了，并从那里走出神庙废墟。

第三关：恒河（Ganges River） Secret×5

在骑上那个4轮摩托之前，LARA先爬上一段坡道，而后爬下梯子，接着是一连串高难度跳跃，而在地面豁口前的最后一跳令她找到了**秘密地点11**。

骑上摩托，LARA跳过了斜坡，沿墙壁前进，并全力跃过一处断层。前行不久，她遇见一个小坑，利用旁边的梯子，她找到**秘密地点12**。又一个飞跃之后，一道金色的大门迫使她暂时走下摩托，爬进斜坡旁边墙上的矮洞。等身子可以立起时，LARA及时杀掉了藏在影子里的毒蛇。最终，她拉下了开门的开关，再次骑上摩托。穿过金门，来到一块水晶跟前。

LARA沿着一条主干道前进（右边的支路是条捷径，但会失掉秘密地点），借着一道斜坡做出一个大胆的跳跃（落地时最好让车撞墙来减速），而后在下一个斜坡上向右转，来到一个新区域。她驾车冲上一个斜坡，然后跳车，攀上岩石取得一些弹药，接着爬进矮洞找到**秘密地点13**：Harpoon Gun（鱼叉枪）和水晶。

骑上摩托之后，LARA沿着斜坡来到一个有两条叉路的地方，但两条路都通向同一片开阔地。她驾车跳过斜坡，拐过弯道，并全速冲过一个开在斜坡上的洞。在坡顶部，LARA离开摩托拿到水晶，从旁边的梯子向下爬。她的跑跳使她跃过深渊，几发子弹令兀鹫死无葬身之地，接着，跳上一个山坡，并准确地抓住另一块岩石，爬过一段隧道，她找到了**秘密地点14**。

LARA站在瀑布上方的岩石上，看到了右边的小石台。她跳下去，杀掉3只兀鹫，穿过一道裂缝，找到秘密地点15。之后，她用跑跳抓住一块石头的边缘，接着向右移动。穿过瀑布之后，她爬上了出口处的岩石。

第四关：卡利亚洞穴（Caves of Kaliya）

一上来，LARA先走向右边的路，爬过一小段洞穴后，又被一个石球逼着冲下斜坡。她在坡底转向左，在一条通道右侧墙上找到个凹穴，从而躲过了通道前方的石球。

前面的一个小洞通向一个三叉路口，LARA走进矮洞对面的路，来到一个地面突起的地方。她拉出左边的方石块，翻过那个突起。继续向前，她在后面的路口依次转向右、左、右，来到一条死路，但地洞的入口就开在路的尽头。

走过新的隧道，爬过一段矮洞，LARA来到一个有照明棒、水晶和地洞的区域。她在地洞里避开石球，杀死一大群蛇，然后滑下斜坡，与BOSS会面。（先不要去拿榴弹发射器 Grenade Launcher，因为这个BOSS不会被这种武器击伤）待战斗结束之后，LARA在中央的平台上拿到了 Infada Artifact。

后面三大关的顺序可以由玩家自行决定，对剧情没有太大的影响。

第二篇：伦敦（London）

第一关：泰晤士河码头（Thames Wherf） Secret×5

屋顶上的LARA先跳过右边的墙坡，借助箱子翻过墙头跳上吊车，而后垂下吊钩，从那里跳上梯子，躲过铁丝网，经屋顶下到安有铁丝网的平台，从而找到**秘密地点16**。

回到最初的屋顶之后，LARA在不远处找到个斜坡，还有个开关在低一点的地方。她拉动开关，之后滑到坡底，来到一扇绿色的门跟前。可是这里第二块地板会塌陷，所以她疾冲到下一个牢固的地板上，跑跳并攀上一块平台，杀死敌人得到 Flue Room Key。LARA跳回刚才的平台，从边缘垂下，又马上抓住下面的台边，因为这里的开关可以打开出口。

LARA又回到那扇绿色的门前，拉下右边的的开关，而后抓住高处的边缘侧移，最后找到两个矮洞，她在第二个里面找到秘密地点17。还是在绿门旁边，LARA爬进那里的矮洞，向右走，按下一个开关后向回走，终于找到一个可以使脚手架移动的按钮。接着，她通过斜坡来到地面上，杀掉枪手，通过一堆箱子爬上高台，又用梯子回到最初的屋顶。

拉动开关之后，LARA回到绿门上方的平台，她抓着边缘向右移动，而后沿着路向前走，在分支处先向下，最后找到一个很低的脚手架。她按动右边的按钮令架子升起，从而得以进入 Flue Room。LARA按下屋里的开关，结果使房间被火焰封锁。她冲出屋子，从脚手架上垂下，回到刚才的分支处。这次她走了上层的路，这里有个刚被打开的地洞。但LARA先攀上上方的平台，滑下左边的斜坡，并在下面的平台上得到**秘密地点18**。

进洞之后，LARA沿着坡道前进，最后跳进一间水流控制室。这里有两个水槽，一空一满，LARA先用开关使空槽装满水，然后跳进去拉动另一个开关。接着，她游出水面再

次拉开关令另一槽里的水面下降，而后跳进去穿过刀丛，游过一扇水下的暗门。

接下来的走廊在尽头处有个矮洞，LARA钻进去，来到另一个黑暗的屋子，她把一个有网状纹理的箱子拉出来推向另一端的墙，利用爆炸轰开一个洞。当她把一处系统弄短路时，刚才水流控制室里的玻璃打开了，露出了后面的按钮。LARA并没立刻回去，而是延着红色的走廊找到另一个按钮，打开第二个玻璃罩。之后，她才回到水槽旁，用"猴子翻身"跃过干了的水槽，按下两个按钮。这时，那个水槽已经有水了，于是她跳进去，从水下通道进入走廊。

走过几个铁丝网之后，LARA跳上吊车，接着跳上墙头，利用一块可移动的石块爬上更高的平台，找到**秘密地点**19。随后，她跑跳向一处斜坡，拿到Cathedral Key(在隐藏关里使用)。在过关之前，LARA从左边栅栏上的缺口钻过，爬下梯子，沿路向下找到**秘密地点**20。

第二关：奥德威驰(Aldwych) Secret×5

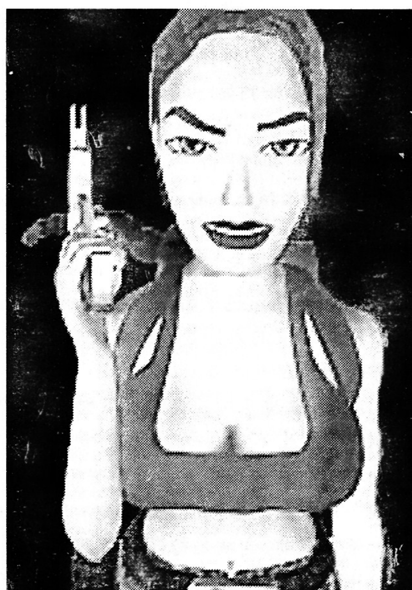
LARA在坠下地下道之前抓住边缘，从而得到些子弹。在下面的第一个过道里，她破坏掉障碍，爬进上方的叉路，来到一间有许多物品的屋子。LARA在这里找到一个可移动的箱子，拉出之后进入了售票摊位。杀死几只老鼠之后，她从上方的开口爬出，找到了Maintenance Room Key。接着LARA穿过大门，登上右边的自动扶梯，跳过一个坑，进入另一扇门里。

这间屋里的开关会点亮电灯，于是LARA很快就在路边拾到一枚便士(Old Penny)。随后，她在低些的地方找到条小路，但马上就有列车开来，迫使她先前冲而后转进右边的红色房子。她爬上屋里的梯子，跳过另一边墙头，从那里垂下进入钻机室。

立足未稳，LARA立即跳向左边，躲过塌陷。她在开始滑下斜坡时跃起抓住了前面的台缘，而后向右侧移，避过刀锋。接着，LARA坠下一段又抓住下方斜坡的边缘。爬上去之后，她用背跃空中转体攀上对面的平台，而这下方就是**秘密地点**21。

LARA爬回房间高处的平台，向右走，在火焰喷出时登上一块石头，上方的开关可以打开刚才红屋里的门，同时启动了一个机关。LARA继续爬进列车月台上方的屋子，取走物品。然后经过一处低些的平台回到红色房子。这次她走那条偏下的路，最后从打开的天窗爬进下个屋子。消灭这里的守卫之后，她在低些的地方拉出一只箱子，从而进入新的通道。

当LARA来到一片绿色区域时，发现两个按钮。她按下左边那个，然后冲向远处的一间亮着灯的房间，在那里拿到第一个Solomon Key。回去的路要经过红色小屋，LARA从那儿又跳回钻机室，并在钻机上方的通道里取得第二个Solomon Key。然后她回到售票处，用那枚便士买了张票，再乘另一个电梯找到一处可破坏的栅栏，里面就是**秘密地点**22。接下来，LARA顺着通道走，以最快的速度干掉右边的守卫，进入又一间小屋。她按下按钮，穿过打开的门来到新房间，并按下右边通道里的按钮，然后沿通道向左按下另一个按钮，接着进入新开启的门按下左边的按钮，随后回到通道向右走，按下第四个按钮。然后回到最早的按钮前按动它，最后沿原路穿过通道按下按钮。于是LARA得以进入Mason的房间。



因为这里的地板极不牢固，所以LARA也提高了警惕。她在窗帘后面取得Ornate Star，又用那两把Solomon Key打开锁，拿到Masonic Mallet。收拾掉恶狗之后，她从另一个门口走出，从水里游到另一区域，并抓着墙缝移向右边，跳上天花板之后又从下方的矮洞爬出。

不久，她面前闪出一道栅栏，只有出示刚才买的票才能通过。接着，LARA在前方的门口拿出Ornate Star，换来**秘密地点**23。一番战斗之后，她沿着上方的走廊登上扶梯。下道门要用Masonie Mallet打开，里面的走廊通向一列机车，在那边的阴影里，LARA找到了**秘密地点**24。她按下列车内的按钮，顺着通道来到这关的结尾。这时，她看见有人拿着手电跑进一条走廊，就立即尾随而至(不要杀死他)。干掉两个守卫之后，LARA拉下旁边小屋里的两个开关，使红色屋子里的**秘密地点**25暴露出来。

第三关：鲁德之门(Lad's Gate) Secret×6

LARA在那间有两个水池的房间里向左走，滑到房间底部，又爬上右边的平台，最后降下地面。走过铁丝网之后，她找到墙缝变宽的地方爬了上去，找到**秘密地点**26。而后从顶部的出口爬出，跳向斜坡，最后回到铁丝网上方。

这里的按钮可以令出口打开，LARA爬过去，跳上墙上的绳网。当她到达绿门上方时，一个背跃转体登上身后的台子，接着顺梯子爬上顶端，又一次垂下台边，抓住下层的边缘，进而拿到**秘密地点**27。随后，LARA又爬上绳网，经过一处矮洞，降到另间屋里。她先杀掉守卫，然后才把石块推到路的另一边，从而进入一处充满埃及风格的区域。梯子就在旁边，她爬上去穿过洞口，顺小路找到个箱子。她把箱子摆好位置后就成功地到达了出口。

利用柱子，LARA来到左边高处的台子，接着就滑下红色的坡道，来到一间有可移动石块的房间。她把那石块挪到中间，然后回到埃及小屋前爬上柱子，接着跳上开关前的台子，拉动开关。LARA用"猴子翻腾"的动作跳到两处凹穴前，从中取得水晶并拉动开关，打开了头顶上的门。

LARA利用梯子和左边的几处平台来到屋子顶部。而后滑下斜坡，在最后一秒钟跃起，从而获得Embalming Fluid。接着，她爬过矮洞，来到另一间屋里，干掉守卫之后，走进了狮身人面像的房间，而且降到雕像的头上。她从这里出发来到左后部的角落，直跳攀上平台，而后跃向一边的柱子。跳上斜坡之后，她又跳起爬上放有水晶的台子，同时找到**秘密地点**28。

等LARA下到地面，又有一群敌人围上前来，一一解决之后，她挪动那些箱子，爬上高处的通道，取得**秘密地点**29。而后，她从蓝色平台上降回地面。随后，她利用其它几只箱子回到这关的入口处，在祭坛前使用Embaiming Fluid，使下一条通道打开。

LARA跳进水中，找到水下推进器，游进右边箱子下方的洞里。游出不远，一股激流把她推进右边的一处水域。她拉动右边的铁杆并按下上边的按钮，令远处的出口打开。当来到一片较大的水域时，她两次右转，经过下方的小房间来到一条裂缝前，这就是**秘密地点**30。

在那片大水域里还有一条狭窄的隧道，钻过去之后LARA先爬上右边平台，准备好用最快的速度杀掉水里的蛙人（因为他会把一个秘密地点封锁），然后她成功地在右侧水底找到**秘密地点**31。通过水下隧道，她进入一处有很多物品和开关的水域。拉下所有开关之后，出口自动开启，但同时有一批蛙人涌入。LARA立即撤离，先是走水路，接着拉动杠杆，熄掉上方台子上的火焰，之后又躲开活塞跳进瀑布后的入口，用Boiler Room Key开门进入水下的房间。

LARA沿着机器旁的路转向左，在尽头处钻进矮洞，最后跳上紫色的平台。

第四关：城市（The City）Secret ×1

现在，LARA面临着与Sophia的决斗（尽量在对方装弹时做动作，以免受伤）。她先跑向斜坡，用跑跳和攀爬让过豁口，然后又爬上柱子和更高的台子。她垂下台边又抓住下层台边，从而获得**秘密地点**32。

爬回放着金属箱的台子，穿过窄道按下一个按钮之后，LARA飞速跑开，躲过了致命的火焰。后来她又攀上平台，沿窄道找到一道梯子，并趁着Sophia装弹的间隔爬到顶端，跑进高处的窄道。接着，她跳上远处的平台，由此爬上装着导火索的箱子所在的台子。LARA对着那箱子只开了几枪，Sophia就成为了历史。但为了取得另一件古物，LARA只有先折回头走过窄道，跳过马路，再翻过几个大木箱，最后拉下电闸。于是，她又得到一件古物。

第三篇：内华达州

第一关：内华达沙漠（Nevada Desert）Secret×3

LARA渡过一片水域，在一个入口里面找到一块可以推动的石块。她经过小径跳上中间的石台，又从那里垂下去找到**秘密地点**33。而后挪动刚才的那个石块，跳到下方的石台上之后再跳到别的岩石上。继续前行，LARA发现一个金属斜槽。她转向右边跳上旁边的岩石，再几跳之后总算进入金属槽，坠入水中。她在氧气耗光之前从另一处水面冒出来，并顺着瀑布前的小路前进。在一个较高的平台前，她跳过裂谷向下爬，随后紧贴梯子右侧爬下。她松开梯子之后，很快抓住了右边的石缝，并向右侧移，待缝隙大到可以攀上之后，她也就找到了**秘密地点**34。

因为无法原路回去，LARA只得跳进水中，游回瀑布下方，再走那条小路。但这次她选了高处那条分支。跳过一块岩石，绕过一个地洞，她垂下平台，抓住了下方的一条裂缝，并一直左移直到可以攀上。接下来她利用几次跳跃登上了左边的悬崖。

拾起水晶之后，LARA又在下方的石台上找到了照明棒和TNT。随后，她走向瀑布，跳向斜坡，在滑下去之前抓住了边缘，降下低些的石台。而后，她一直沿悬崖向下，最后终于跳到对面的岩石上，并爬到顶端。接着，她跳上两个瀑布之间的斜坡，在底端又跳上前方的石台。LARA又抓着石缝移向右边，并（当屏幕变成俯视角时）背跃过水面。

为了不被水冲下岩石，LARA不断跳跃着通过石台表面的逆流，来到一处有水轮的大洞。她爬进岩石下的小洞，又登上梯子，**找到秘密地点**35。然后又回到岸边。

在水轮左边有间小屋，里面是台升降机。LARA在这儿找到了Detonator Key。随后，她爬上水轮，沿着隧道进入一处开放区域，并在水里拉动了两处开关。接着，她游进刚在水下打开的暗门里，在墙壁的阴影里又找到个开关。拉动之后，她返回刚才的通道。拉下最后两个开关之后，水轮开始转动，LARA便跳进干涸的河床，拾齐物品，最后借助石块回到瀑布后面。当她在水轮小屋拿到Detonator后，就回到那个放着TNT的石台，用Detonator引爆。于是，她得以爬上一个新的区域。

LARA沿着栅栏向左走，进入一条很暗的通道。不久，这条路分成上下两支，LARA先走进高处那支。跳进水里之后，她在隧道里和柱子后找到两个开关并分别拉下。接着，她回到栅栏处，进入一个大洞，再次拉动一个开关。

现在是走刚才那阴暗通道里的下层分支的时候了。LARA先干掉几个守卫，然后跃过栅栏来到箱子旁。在接踵而至的战斗中，LARA十分留意那带电栅栏。之后，又用枪从旁边的房子里抢得一辆摩托。

LARA利用箱子爬上另一间房子的屋顶，取得Generator Access Pass。在刚才抢车的地方还有把锁，用这个通行证正好能开门。于是LARA把电栅栏上的电流切断了。最后，她骑上摩托，跳过栅栏，冲出了沙漠。 —待续—

文/刘鹏　责编/PERFECT

秘　技

●**全部物品**：L2、R2、R2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、R2、R2、L2、R2、R2、L2、L2、R2、L2、L2、R2，成攻时LARA会发出惨叫。

●**全部秘密地点**：L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、R2、L2、R2、L2、L2、R2、L2、L2、R2、L2、L2，成功时LARA会发出满足的声音。

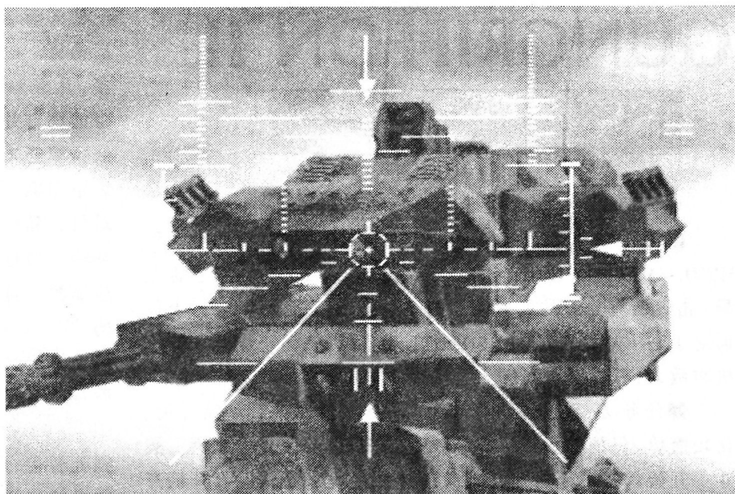
●**HP全满**：R2、R2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2，成功时LARA会发出满足的声音。

●**跳关**：L2、R2、L2、L2、R2、L2、R2、L2、R2、L2、L2、L2、R2、L2、R2、R2、R2、R2、L2，成功时LARA会说“NO”。

●**得到Race Key**：R1、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2、L2、L2、L2、R2、L2、L2，只能在LARA家里使用，可以开启庭院里的铁门，进行驾车训练。

武装鹫狮
GUNGRIFFON

SS 厂商:GAME ARTS 类型:SLG
发售日:96年3月22日



前四关可以选择，但必须完成这四关方可进入后几关。

■任务1:空袭作战。本关非常简单,敌全灭。熟悉操作，在战斗时可多练习上半身回旋及瞄准开火，小心后方会有敌坦克袭击补给直升机,注意保护。

■任务2:城镇夜战。本关在城中夜战,道路交错,障碍繁多,须频繁跳起飞行,有些难度,多用远红外成像仪(Y键)对作战将有很大的帮助。战斗初应先将右上角树林中的三架敌武装直升机击毁,否则其一旦起飞将会十分麻烦。注意补给直升机的落点，及时保护。本关的后期将有敌武装直升机出现,可跳起用机枪(MG)将其击落。

■任务3:铁路袭击。注意本关任务为击毁敌火车并非敌全灭,击毁敌火车即可过关。由于大雾所以远红外成像仪仍然会经常使用。战斗开始时先快速击毁前方三辆自走榴弹发射车，否则由于自走榴弹发射车的远程攻击会对自己和友军造成相当伤害。击毁自走榴弹发射车和三架敌AWGS后迅速向后消灭来袭的敌两架AWGS以保护补给直升机，稍做补充后，如果手法熟练可将左中敌武装直升机及附近敌车辆消灭，以绝后患，然后将中部补给直升机降落点附近的敌装甲车辆消灭。如果手法不熟练可直接将中部补给直升机降落点附近的敌装甲车辆消灭，但左中处的武装直升机一旦起飞将成为你讨厌的对象。以后你可以将上面树林里的敌车辆和敌AWGS逐个消灭,注意在树林中雷达将会失效并且不能高速行走。不要远离铁路只顾厮杀，火车随时会来，如果火车完全通过战场,任务就将失败。

■任务4:平原机动战。这关地域辽阔,敌我兵种众多,战斗将非常激烈,充分施展自己手法和才能,尽量体会多种武器的特性,消灭所有的敌车辆。从这关开始敌人将使用新型高速AWGS:HIGH-MACS ,应当注意。

■任务5:城墙攻防战。雨天的战斗,视野不良,远红外成像仪可使你看清远处敌车辆。由于初期弹药不足且不能飞行,可不必恋战,迅速通过敌包围到达补给点,补充充足后再消灭敌车辆。小心敌武装直升机和树林中的敌增援部队的攻击,保护补给直升机。作战后期敌人会从城墙外侧空降三架HIGH-MACS，可站在城堡上沿其来袭方向将其一一击落，正面交火最好,若使之分散开来,其高机动力将发挥并形成多打一的不利局面。

■任务6:阻止敌登陆部队,保护我方运输机。本关难度相当大,有相当的挑战性,从战斗开始到战斗结束几乎全程与敌车辆周旋,补给紧迫,所以必须行动迅速。战斗开始先迅速消灭第一批敌增援然后赶到运输机旁击退敌三辆步兵装甲车，随后补给同时消灭来袭的两架AWGS，稍做补给后提前赶到运输机旁的房顶上,击落来袭的三架敌武装直升机,一定要迅速击落，否则敌武装直升机将直接击毁运输机使任务失败。后期将会有六辆导弹发射车和三架和你操作一样的高机动体HIGH-MACS出现在运输机将要起飞的跑道上，如何保护运输机，就看你手法和运气了,无论你或运输机这被击毁都将使任务失败,是这关最大的难点,如果运输机初期未受多大伤害,那么最好保护好你自己先。

★超真实、超紧张、超火爆★
经典模拟射击游戏不可不玩

■任务7:敌包围圈冲出。仍是一个难关，虽路线不长但敌众我寡,始终不容放松警惕。这关如果撤离部队被全部击毁任务就会失败,所以应当提前消灭敌车辆。初期树林中的敌车辆应快速消灭,尽量不要让其靠近撤离部队。山谷中集中的敌车辆可以在空中用多管火箭弹(RP)一次击毁，补给时来袭的敌武装直升机只有看你和友军的射击准确率了，后期的敌四脚高速AWGS极为难缠,远处可用被动式跟踪导弹(ATM),近处可用机炮(GUN)与之周旋,必要的话可退着打,一边高速后进,一边旋回并操纵描准器,以减低我与敌之间的相对速度。

■任务8:核导弹发射的阻止。难度不大，只是弹药不足无法补充加之时间紧迫，所以初期不要随意浪费弹药和做过多的停留。通道中前进时注意转弯方向,在两个长方形的大通道中会遇到敌人少量的抵抗力量，如果使用远红外成像仪可使你在远处不受损伤地摧毁他们。在最后的大厅必须击毁敌三个HIGH-MACS才能打开通往核导弹发射井的大门，三个HIGH-MACS的行动规律是这样的，两个在左侧的空间兜小圈子，另一个则绕着中间的一堆障碍物兜大圈子，消灭之，击毁核导弹。然后MISSION COMPLETE——爆机!

请作者见此文后将详细地址寄来,谢谢!

GUNGRIFFON II

SS | 厂商:GAME ARTS | 类型:SLG
发售日:98年4月23日

只有完成上一关才能进入下一关。

■任务1:切断敌补给线。这关非常简单,仔细感觉一下HIGH-MACS与HIGH-MACS2在操作及武器使用上的差异。击毁所有你看的见追的上的敌装甲车辆,你将不会碰上任何对手,SHOOT! SHOOT! SHOOT! 越多越好,但要注意区分僚机与敌人,不要误伤僚机。建议武器配置:系统默认配置。

■任务2:救出淡水厂的工人。这关类似一代的第五关,比较简单,保护救援直升机,击毁所有来袭的敌装甲车辆。战斗一开始就要迅速击退几批敌坦克的进攻,为救援直升机开辟出一块安全的降落点,随后小心敌自走榴弹发射车,其远程攻击将对救援直升机有很大的威胁。作战后期将会有三辆敌高速AWGS分别冲过来袭击救援直升机,注意保护。建议武器配置:GUN+RP+ATM+ATM。

■任务3:我方部队的护卫。这关与一代第七关几乎完全一样,只是敌人的数目和进攻比原来多,所以有相当的难度,敌人这次会全力攻击你掩护部队。注意敌人的第一批AWGS是从悬崖上下来的,并正好在我方部队的上方,所以不要乱跑远离部队,之后应小心附近的树丛。以后的敌AWGS及援军应提前发现提前消灭,最后的敌四脚高速AWGS可冲上去与之近身搏斗,使其不能攻击友军。保护好僚机,他将给你很大帮助使你少一些麻烦。建议武器配置:GUN×2+RP+ATM。

■任务4:导弹基地夺回。对生手来说可怕的一关,相当难,即使对高手来说也不简单。这关要全力以赴小心谨慎。补给机直升机进场前一定要尽量消灭所有敌攻击力量,否则他们将击毁补给机直升机,使唯一的一次补给泡汤。后期敌援军坦克不会在战场停留,如果实在惹不起它们,那就躲在安全的角上等他们过去,但小心时间不足。终盘敌高速AWGS过于强大,祝你好运。建议武器配置:GUN+3SG+ATM×2。

■任务5:我方坠机和潜艇人员的救出。茫茫冰原,皑皑白雪,在冰雪上行走感觉就是不一样:打滑! 比起上一关这关你可松一口气,难度不是很大但须要在两个相隔较远的地点来回奔波。如果潜艇或救援直升机被击毁任务将失败,所以一定要及时保护。救援直升机进场时其前方路线上会有两架敌AWGS对其进行阻截,应提前消灭。补给机直升机降落时附近会出现一架敌AWGS对其攻击,如果击毁以后将无法补给,所以这时应先放弃与敌增援坦克的战斗趁早将其消灭。救援直升机从坠机点飞往潜艇途中左右两边(先右后左)会出现敌武装直升机对其猛烈攻击,一定要提前赶到敌武装直升机出现点并迅速将敌武装直升机击落。后期敌人将空降数架AWGS攻击潜艇,注意保护潜艇不要被击毁,空降的AWGS在狂奔一阵后会停下来站立不动可乘机消灭。建议武器配置:GUN×2+ATM×2。

■任务6:敌空军基地的奇袭。这关是一代第六关中敌人对我方机场袭击的还击,雪恨的机会终于到了。任务是击毁敌三架大型运输机,虽然在一代中他们只袭击了己方一架大型运输机。由于是对敌军基地的奇袭敌人不仅强大而且数目众多,几乎不可能全歼,所以在完成任务的前提下一定要减小自身的伤害并保护好僚机。空降后快速歼灭前来阻截的敌人,趁敌援军还未赶到基地空虚之际尽力全歼上部敌武装直升机和装甲车辆,打他个措手不及,否则武装直升机一旦起飞就很难对付,随后迅速去消灭补给直升机旁的四脚高速AWGS进行补给。敌运输机进场后要迅速将其击毁,其余的不要管,因为运输机一旦起飞逃走任务也将失败。跟第一架敌运输机进场的敌车辆不多,击毁敌运输机后应尽量多消灭一些。我方第二架补给机直升机降落后应在其附近多加保护,补给直升机走后可以到下方敌少处躲避(上部跑道上有敌数种HI-MACS、HI-AWGS2、AWGS、武装直升机、各种坦克及战车不下数十辆到处游弋,上去无异于自送家门),伺机消灭部分敌人。敌第三架运输机进场时当然不可以从可中部冲上去,应从右边敌少处过去(其实只有一辆"乌龟"可顺手干掉)将其击毁过关。建议武器配置:GUN+3SG+ATM×2或GUN+3SG+RP+ATM。为了追踪敌大型目标,本关应适时监示DLS定位系统。

■任务7:掩护我撤退部队。本关是掩护我方撤退部队通过河面大桥,由于桥窄敌我又都在桥上,所以这关相对简单,只是一开始敌车辆数目多的出奇,恨不得将桥面和江面都塞满。由于左边桥上的敌车辆将炮口都对准了右边的桥面,而右边的敌车辆则将炮口都对准了前面,所以不要卤莽行事直接前冲,否则从那飞来得敌炮弹你都不知道。战斗开始后应先飞到左边的桥上向前击毁敌车辆再飞到右边的桥上由后向前击毁敌车辆,顺手再消灭江面小平台上的敌武装直升机。在补给时和掉下江时小心敌江面部队,雷达上是无法发现他们的。后期我方撤退部队通过大桥左右桥上出现敌援军时也应先左后右将其消灭,另外在追击敌HIGH-MACS时小心不要掉下桥去,其实由于桥面窄小与其保持距离用自主式跟踪导弹(ATM)可轻易将其消灭。建议武器配置:GUN×2+RP+ATM。

■任务8:与敌HIGH-AWGS单挑。最后一关,简单又很困难的一关。简单,因为只有一个对手;困难,因为对手很强大又有很多假目标。你的才能和手法将在这里得到考验,胜利是属于你的。建议武器配置:3SG×2+ATM×2或GUN+3SG+RP+ATM。


注意!对于在战斗场地外待命之敌,玩家可见机行事。

↑本作请根据情况选择僚机,这将对作战有一定帮助。

"武装雄师"I & II 攻略的补充说明

"武装雄师"技巧性强，真实度高，为即时模拟型，难度较大，纯属硬派打法，本人为打爆机花了不少时间，以上两篇攻略一代为HARD，而二代为VERY HARD级别的打法。二代EXPERT级别本人则只完成了五关。下面讨论武器。



→这究竟是怎样的一个游戏呢？尝试一下，也许会有新发现。

■机炮(GUN)：一代对瞄准不是很高，准星离目标左右下的偏差不可太大，至少要进准星圆圈一部分，否则炮弹将脱离目标。唯独上的要求最不严格，准星圆圈甚至可距目标有相当距离，这有可能与游戏制作者考虑到和炮弹的飞行路线有关。提前量可视距目标的远近适当稍有提前即可。

二代的准星圆圈中多了一个箭头，箭头的尖也就是准星中心必须对准目标，才能将其击毁，所以应压低炮口。3SG一次可连射三发炮弹，威力较大浪费也较大，应适当使用。二代的提前量要求相当严格，稍有偏差则无法命中，需不断练习。

■机枪(MG)：一代是真正的机枪，二代则应属机关炮，威力同时有所提升，使用区别不大，主要用来对付空中目标。

■多管火箭弹(RP)：威力最大的武器，二代有所弱化，使用区别也不大。主要对付地面聚集的敌人，空中使用效果惊人。对付空中相距不大的武装直升机群和单个武装直升机也有相当效果(不必苦于瞄准)，如算好提前量站好方向，就可以将该游戏中飞的最快的飞机敌轰炸机一举击落。(天语/本系列确实可以击落敌高速飞行器，用主炮就可以)

■导弹(ATM)：区别最大的武器。一代中属于被动式跟踪导弹威力较大，但发射后仍须使准星照准目标引导导弹，否则导弹将脱靶，对高速运动敌人不大好使，还容易贻误战机。二代则属于主动式跟踪导弹，发射后可以不管不会贻误战机，但发射前须花好几秒钟使导弹锁定目标，并且威力略有下降。一二代中若熟练掌握该武器则受益非浅。

另外，每关可以呼叫三次，呼叫后能打击一条线上的固定敌人，威力较大，但由于敌人有时灵活动作，呼叫后的打击效果未必尽人人意，因此应慎用，当强敌不断压迫时即可求救。

最后提一提DLS定位系统，在作战时，如果连方向都搞不清……本系列在画面描准器上方即有定向装置，但操作者一般很难分神于它，而如果游戏时按下START键，便会进入DLS定位显示画面，像补给机的降落地点、敌大型物动态都很清楚。退出DLS后结合方向仪，即可按既定战术作战了。^-^

天语/各位鹫狮迷兼土星拥有者大家好。这里提供给大家的是本系列游戏最基本的知识，编者手头还有一些相关资料，是由杀戳鹫狮终结者：南京中国药大的刘涛同学提供的。他专门就生存模式以及偏门武器的妙用提出了看法，当然，还有一些攻关小技巧，我们将在下期的"游戏研究所"里面刊登。这位同学的战绩是，生存时打满9分40秒，以HM2击破111机，若以同轴直升机则可击破94机。故事模式呢？所有难度该同学都能破掉，包括EXPERT！你有土星吗？你敢打这游戏吗？如果你自认为是土星迷，可一定要试试喽……呵呵……

当然，PS机主照样硬派，下期就有天津玩家的"生2"豆腐(TO-FU)攻略。真可说是些HI-END级的东西。无论是什么机种，像合金弹头2，也可以再次解剖嘛！欢迎写信投稿。

游戏盘能放入PC机、CD机、VCD机？

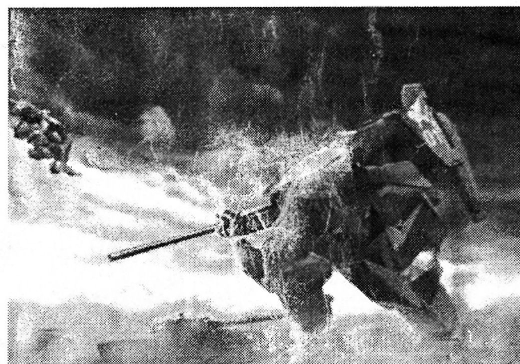
■收到一封来自辽河油田的信(属名"真正的土星支持者")：

我有一件事想问编辑一下，以前你们说"武装鹫狮"的完整版CG动画必须动用土星的电影卡才能欣赏得到，现在我觉得根本不需要了。

其实我也是不经意发现的，本人闲得无事时，就把土星的光盘放在VCD机上听(我的土星和索尼均已转让他人)(天语：@#$%)，无意之中想试一下VCD机的纠错能力，便把已经报废的"武装鹫狮"光盘放了进去(因为这张盘已经穿孔，在土星机上读不出来了)。没想到竟突然放出了片头和片尾动画，而且——没有压缩！我被着实吓了一大跳(差点就打破男子世界纪录了……)，画面真是棒极了！于是就匆匆忙忙写信告诉你们，也请编辑们告诉全国的土星迷们(请别跟我说你早就知道，不然我会欲哭无类的)。

看来，觉得该游戏很难的玩友再也不用刻苦练习就可以看到结尾的动画了。

另外还想告诉编辑的就是看动画时必需用"倍速"功能，不然就会出现慢动作和一些古怪的声音，如果想听第2首歌时，画面就会暂停，而且不会消失，真的很清晰(游戏艺术可真够艺术的)。



←在DC上推出续作的概率比较大，『3』的概念在『2』推出时即已确立。



光明力量Ⅲ 剧本3·冰壁的邪神官

~冶炼石打造成果一举公开~

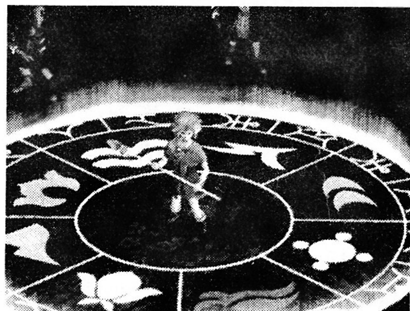
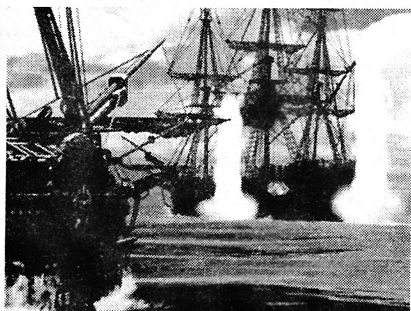
“光明力量3”系列的最后一部，不仅战场的景观更加壮丽、故事情节更加紧凑，而且在结尾三部剧本中的角色分三路挺进的情景更是让人叹为观止。在此笔者将自己在游戏中的一点心得技巧写出来，希望能对喜爱本作的朋友们有所帮助。

SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日:98年9月23日	

“游戏研究所”栏目欢迎各位热心读者踊跃投稿!!!

饰品作用、价格一览表

饰物	名字	价格	效果
指轮	シルバーリング	2000	提升防御力2,运气UP
	ライフリング	3000	提升防御力4,每回合回复HP
	パワーリング	3000	提升防御力5、防御力5
	プロテクトリング	3000	提升防御力至5;使用时与HEALING LEVEL 2相同
	マジックリング	3000	提升属性防御;使用时可回复MP
	グイルリング	3000	提升防御力5、速度
	アタックリング	5000	提升攻击力5;使用时与攻击LEVEL 1相同
	マスターリング	5000	提高会心一击率、反击率
	韦驮天リング	3000	提高移动力
	白のリンゲ	5000	提高防御力
	黑のリンゲ	5000	提升攻击力10;提高会心一击率;风魔法LEVEL2;咒咀
	イビルリング	5000	提升攻击力15;雷电魔法LEVEL2;咒咀
	カオスリング	4000	——
手环	バトルブレイス	2000	提升攻击力2
	プロテクトブレイス	2000	提升防御力3
环	プラチナサークル	4000	提升防御力4
	プリンセスサークル	7000	提升防御力7;提高运气;每回合回复MP
钵金	忍びの钵金	4000	提升防御力3;忍者专用
	风魔の钵金	5000	提升防御力5;提高会心一击率;忍者专用
装饰品	アルテミスピアス	5000	提升防御力5;提高反击率;提高运气
	マルスチエイン	5000	提升防御力5;提高会心一击率;提高运
	スイフトブーツ	3000	提高速度;使用时与补助魔法LEVEL 1相同
	男气ふんどし	8	提高会心一击率
	本气の下着	5	提高反击率
ETC	エルベセムの宝珠	0	使用时与神圣之力相同,能给予敌人伤害


材料『ミスリル银』的打造图表

种类	价格	加工品		
ナイフ	4000	ミスリルナイフ	バタフライナイフ	アサッシンナイフ
ソード	10000	カウンターンード	ソードオブシヴァ	レヴァテイン
レイピア	8000	ミストレイピア	マジックレイピア	シャアンレイピア
ブレード	9000	ラストブレード	ルーンブレード	フォトンブレード
刀	12000	风切りの太刀	骨食いの太刀	海鸣りの太刀
ウイング	11000	シルフウイング	ソニックウイング	コスモウイング
ランス	12000	ゲイルランス	ホーリィランス	ドラグーンランス
スピア	9000	シルバースピア	カウンタースピア	ランスロットスピア
ハルバード	13000	ブレイブハルバード	ロードハルバード	アークハルバード
アックス	8000	ヒートアックス	ギガントアックス	ドラゴンアックス
トマホーク	6000	ルーントマホーク	キラートマホーク	スカイトマホーク
メイス	9000	セイントメイス	リベンジメイス	トールハンマー
アンカー	15000	スピンアンカー	クラッシュアンカー	クラビティアンカー
クロウ	6000	ミスリルクロウ	タイガークロウ	ベルセルククロウ
グラブ	5000	スパイクグラブ	マッスルグラブ	スパークグラブ
ナックル	5500	ギガントナックル	ミストナックル	ワイヤーナックル
ロッド	13000	メイズロッド	ミルキーロッド	アルケミーロッド
ワンド	14000	フールワンド	チャームワンド	ウイッチワンド
アンク	12000	ドルイドアンク	サイレントアンク	セラフィックアンク
矢	13000	月光の矢	龙骨の矢	破魔の矢
クオレル	12000	ミスリルクオレル	フレイムクオレル	ソニッククオレル
シエル	15000	マグナムシエレル	ストームショット	メテオショット
手里剑	7500	紫电万	八方手里剑	风魔手里剑
くちばし	400	银のくちばし	NIL	NIL
ウイップ	13000	クイーンウイップ	爱のムチ	ムッチムチ

材料『オリハルコン』的打造图表

种类	价格	加工品
ナイフ	6000	リッパーナイフ
ンード	12000	ソードオブロード
レイピア	10000	ネビュラレイピア
ブレード	11000	バリオンブレード
刀	14000	正宗
ウイング	13000	フルメタルウイング
ランス	14000	ボゾンランス
スピア	11000	メルクリウススピア
ハルバード	15000	バスターハルバード
アックス	10000	アポロンアックス
トマホーク	8000	フレイムトマホーク
メイス	11000	ジオハンマー
アンカー	17000	プラズマアンカー
クロウ	8000	ゲヘナクロウ
グラブ	7000	コキュートスグラブ
ナックル	7500	オーラナックル
ロッド	15000	ロッドオブウイル
ワンド	16000	エターナルワンド
アンク	14000	ゴルゴタアンク
矢	15000	サジタリウスの矢
クオレル	14000	ドップラークオレル
シエル	17000	ホツトロードシエル
手里剑	9500	暗魔手里剑
くちばし	800	七色くちばし
ウイップ	15000	シルクウイップ

『ミスリルのかけら』打造图表

种类	价格	加工品
ACCESSORY	1500	パワーリング
ACCESSORY	1500	ポロテクトリング
ACCESSORY	1500	マジックリング
ACCESSORY	1500	グイルリング
ACCESSORY	1500	アタックリング
ACCESSORY	1500	マスターリング
ACCESSORY	1500	アルテミスピアス
ACCESSORY	1500	マルスチエイン

『ダークマター』打造图表

种类	价格	加工品
ソード	12000	ダークサイドンード
刀	12000	村正
ハルバード	14000	イビルハルバード
アックス	10000	イビルアックス
クロウ	8000	ジギタリスクロウ
ロッド	16000	デーモンロッド
矢	15000	カンタレラの矢



SD高达·G世纪

~强力机体开发线路解惑~

当笔者刚接触到这款游戏时，对它的印象很一般，感觉只是把以前的“冷饭”拿到PS这台热的烫手的主机上炒一炒，热一热而已。不过只玩了几关，就被其独特的升级系统吸引住了，尤其是下文登载的机体开发部分，更是令玩家欲罢不能。

PS	厂商:BANDAI	类型:SLG
	发售日:98年8月6日	

注:“▲”为其它MS系、“E”为开发终结。

ジム系

●ザニー——ジム——ジムコマンド——ジム改——ジマカスタム——ジマクウエル——ジムⅡ——ジムⅢE
●ジム——RGM—79(G)——RX—79(G)▲
●ジム改——パワートジム
●ジムⅡ——ネモ——ネモⅡ
注:ジム为开发ガンダム的重要机体。

ザク系

●ザクⅠ——ザクⅡJ型——グフ——グフ飞行型——ドム——トロピカルドム——ペスン·ドワツジ——ドワツジ——ドワツジ改E
●ザクⅠ——ザクⅡF型——高机动型ザクⅡ——グルググ——ガルバデイα——ギャン——ギャン改——R·ジャジE
●高机动型ザクⅡ——宇宙用高机动型试验ザク——ザイコミユ高机动试验用ザク——ギケロガ——ジオング——パーフェクト·ジオングE
●グルググ——グルググME
●ガルバデイα——ガルバデイβE
●ザクⅡJ型——ザクⅡ改型E
●ザクⅡJ型——デイザートザクE
●グフ——グフ重装型E
●ドム——リツクドム——リツクドムⅡE
●トロピカルドム——ドム·トロペンE
注1:“ドム”开发时应以“ドワツジ改”的线路优先。
注2:“ゲルググ”、“ガルバデイαβ”都是对机体改装很有用的机体。
注3:“パーフェクト·ジオング”是很出色的机体,务必要得到。

ガンダム系

●プロトダイブガンダム——ガンダム——ガンダムG—3——ガンダムNT—1——ガンダムNT—1FA E
●ガンダム——ガンダムMKⅡ——ガンダムMKⅢ——FAガンダムMKⅢE
●ガンダムMKⅡ——FAガンダムMKⅡE
●ガンダムMKⅡ—バーザム
●ガンダム——GP—01——GP01—FB E
●GP—01——GP—02——GP—0A E
●GP03—S——GP03—D E
●ガンダム——RX—79(G)——EZ—8 E
●RX—79(G)——ガンダムピクシー
注:ガンダム系是较著名所得MS系,其中有许多著名机体,GP02有强力的地图兵器,而GP03—D则是宇宙战中不可缺少的强力机体。

Zガンダム系

●プロトガンダム——Zガンダム——量产型Zガンダム——メタス▲
●プロトガンダム——百式——量产型百式E
●百式——百式改——ガンダムMKⅡ▲
●プロトガンダム——メタス——メタス改E
●Zガンダム——ZⅡ——リ·ガズイ——リ·ガズイ·カスタムE
注:“Zガンダム”、“百式”均为著名机体,“メタス改”、“リ·ガズイ”是用于组合的重要机体,特别是“リ·ガズイ·カスタム”,后期可用于组合“Vガンダム”。

ZZガンダム系

●プロトZZガンダム——ZZガンダム——ZZガンダムFA
●ZZガンダム——量产型ZZガンダム

ジエガン系

●ジエガン——ジエガンBタイプ——ヘビーガン——ハーティガン——Gキャノン——GキャノンマグナE
●ジエガン——ジエガンAタイプE
●ジエガンBタイプ——ジエムズガン——ジャベリンE
●ジエガンBタイプ——スタークジエガンE
注:ジエガン系是火力很差的一种MS,但同样不可缺少,因为“Gキャノン”可组合“F 90”,“ジャベリン”可用于组合“Vガンダム”。

ドーガサイコミユ系

●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——ギラ·ドーガ——ギラ·ドーガ改E
●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——セクト·ドーガ——サザビーE
●ギラ·ドーガサイコミユ试验型——サイコ·ドーガE
注:这是吉恩公国较强的一系,其中包括シャア的爱机サザビー。

サイコガンダム系

●プロトタイプサイコガンダム——サイコガンダム——量产型サイコガンダム——ドーベンウルフ
●サイコガンダム——サイコガンダムMKⅡ——サイコガンダムMKⅢ
注:サイコ系是很强也很重要的一系,“ドーベンウルフ”可用于组合“Vガンダム”。

MSM系

●MSM—02——ゴツグ——ハイ·ゴツグ——カプールE
●MSM—02——ザクマリナ——ザクマリンE
●ゴツグ——スゴツグ——ゾゴツグ——ゾツクE
●スゴツグ——ガツシャE
注:MSM为水战用机型,较联邦的水战用“ガンダイバー”要强许多。

其它

ガザ系
●ガザC——ガザD——ガ·ゾウム——ズサ——ズサカスタム
●ガザC——ガザC改
PMX系
●バラス·アテネ——ボリノーク·サマーン——ジ·0——タイタニアE
Vガンダム系
●ガンイージ——Vガンダム——V2ガンダム
●ガンイージ——ガンフラスター

●ノイエ·ジール——ノイエ·ジールⅡ
●量产型νガンダム——νガンダム——νガンダムHWS
●量产型キュベレイ——キュベレイMKⅡ
●ガンダムF90——ガンダムF91
●ガンダムX——ガンダムXテイバイダ——ガンダムDX
●シャイニングガンダム——ゴツドガンダム
●Wガンダム——Wガンダムゼロ——Wゼロ·カスタム

文/陈瑞、吕凌　责编/PERFECT



私立法律学园

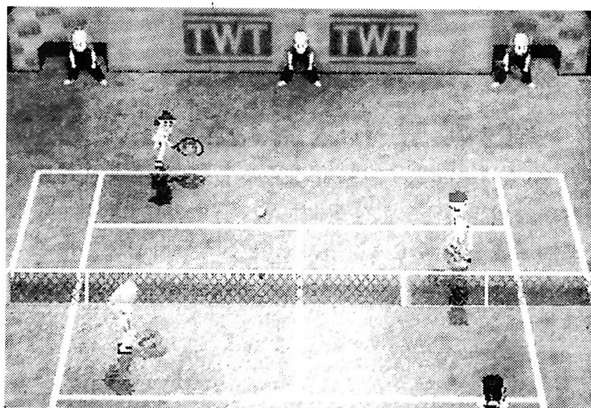
~各种宝物取得方法揭晓~

“私立法律学园”已经发售许久了，不知道各位玩家精心培养的角色是否都顺利地成长呢？什么？不太顺利！如果这样的话就必须利用道具来提升能力了。相信玩家依照下面的道具获取图表收集各种宝物，就一定会令你的角色更加强壮。

责编/PERFECT

PS	厂商:CAPCOM	类型:FTG+SLG
	发售日:98年7月30日	

角色名	道具名	取得道具的条件	对应增加的数值
バツ	忍者武术秘传ノ书	9月的教室，与“バツ”比赛腕力，获胜即可取得。	パンチ、スピードまたは体力
	たこ焼き	12月的教室，看到“バツ”一人扫除，选择“真剑こ手传う”即可。	攻击力、体力
	あまったタ刊	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード、キック
ひなた	ケーキらしきモノ	11月的教室，蛋糕比赛时选择“ひなたの方がおいしい”。	根性
	おそろいのアバンド	2月的教室，选择“ヘアバンド”的颜色为白、赤、黄皆可。	防御力
	通信教育空手セット	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、キック
恭介	特别风纪委员章	1月的教室，看到恭介整理资料时选择“手传う”。	潜在能力
	おごりのジュース	2月的体育馆，陪恭介一起视察，并在猜拳中获胜。	体力
	はげヅラ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
将马	将马のバット	7月的屋顶，将马练习时选择“つきあう”。	攻击力、体力
	赤のリストバンド	11月的保健室，选择将马要买的鞋子颜色为“赤”。	ピンチ
	おごりの昼饭	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
夏	夏のハンカチ	10月的体育馆，劝驾，并选择“かわす”。	スピード
	手作の弁当	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	体力
	手作りケーキ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
ロベルト	ブラジルのコイン	10月的屋顶，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック
	ブラジルのコイン	11月的操场，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック
	Jリーグチケット	2月的屋顶，与“ロベルト”比赛举重，并且获胜。	キック、スピード
ロイ	指轮	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
	ピアス	12月的操场，被问到“クリスマスはどうする?”时选择“ロイ”。	防御力
	ロイの思い出の写真	2月的操场，被问到“なにが记忆に残った?”时选择“太P战”。	根性
ティファニー	挨拶代わりのキッス	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
	本气キッス	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	ボーマンの上着	2月的体育馆，被问到“いっしょにやるか?”时选择“寒いしやめ”。	防御力
ボーマン	募金の羽根	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力、キック
	ボーマンの育てた花	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	十字架ペンダント	2月的保健室，倾听“ボーマン”的烦恼时选择“ストレス解消につきあう”。	パンチ
エッジ	バリバリヘアスプレー	10月的保健室，“エッジ”的问题全答对。	攻击力
	エッジのバンダナ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力、スピード
	外道ピアス	1月的体育馆，对蹲在地上的“エッジ”选择“まかせろ!”。	根性
アキラ	ドクロシール	12月的体育馆，帮“アキラ”练习上下段攻击成功。	根性
	マンガ　カンフーライダー	2月的屋顶，对正在练习防御的“アキラ”选择“中段攻击”。	パンチ
	バイクのキーホルダー	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	スピード
岩	三色おにぎり	11月的体育馆，问烦恼的岩，选择“うめ・かつお”或“明太子・野尺菜”。	体力
	ジャンボミックスおにぎり	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ
	岩特制おにぎり	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、体力
英雄	スタミナラーメン	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	体力
	岛津英雄サイン色纸	11月的体育馆，选择“アニメ监督ににてません?”。	スピード
	岛津英雄の极意初级编	1月的保健室，选择“行きたい”、“远虑する”皆可。	攻击力
响子	シールプリント写真	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	根性、潜在能力
	电话番号	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
	响子先生の秘密	1月的保健室，和老师对话时选择“特にようはなし”。	キック
雷藏	忌野流汉方药	8月的保健室，与躺在床上的雷藏交谈，选择“气分が恶い”。	体力
	忌野流护身术の本	11月的屋上，选择“先生を信赖”、“勉强”、“礼仪正しく”任意。	攻击力
	忌野流通信讲座	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	パンチ、キック
雹	雹の金ボタン	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
	无铭の刀	2月的屋顶，在雹抱怨训练时选择“どうすれば?”。	攻击力
	忌野家传来护身符	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	潜在能力
隼人	热血ハチマキ	10月的教室，对决垒球时选择“キャッチャー”。	根性
	热血竹刀	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	攻击力、根性
	燃える热血赤ジャージ	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	防御力
醍醐	男の学ラン	1月的屋顶、选择“ケンカが强い”、“心が强い”、“勉强が强い”皆可。	防御力、攻击力
	极龙也ステッカー	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	根性
	男の勋章	友好度达到一定程度后就会发生获得道具的情节。	キック



扣杀球场 2

～心得秘技以及赏金首捕捉大全～

自 GAME 出现以来，以网球为体裁的游戏就极为有限，且大多没什么意思，不过这款由 NAMCO 制作的网球游戏却不容错过，其清新的风格，绝对是休闲佳作。SMASH ROULETTE 模式是本游戏的核心，笔者就从此说起吧！

PS 厂商：NAMCO　类型：SPG
发售日：98 年 11 月 12 日

NAMCO 人气角色大串烧，千濑丽子、三岛平八均有加盟

2020 年，原网球名将エドマエ就任美国总统后，掀起了前所未有的网球热潮。据统计，美国总人口中有 98%均购买了网球用具，成为网球明星更是全美众多孩子的梦想。但是，如巨额赌博、收买裁判、八百回合超长比赛、街头乱斗等由网球而引发的犯罪活动也层出不穷。拥有高超球技的网球犯罪者便成了美国国际警察悬赏缉拿的对象。作为网球赏金猎人的主人公其任务就是捉拿这些赏金首，而捉住他们的唯一方法就是找到他们，并在球场上将其击败……

此游戏方式类似于 TAB，地图上有各种圆点和建筑物。彩色的点情况不可预料，绿色点为好运，灰色点为坏运，红色点处会出现挑战者，建筑物各有用途并有情节发生。故事的流程非常简单，就是捉拿各地的赏金首，自由度很高。出现地点详见右表：



将赏金首全部打败后，先去ニューヨーク的アメリカ国际警察局，获得情报后再前往ロンドン的ベルサイユ宫殿迎接最终决战。首先是在各地均会出现的谜之人物??，接着会与大总统エドマエ对决，而最终 BOSS 居然是クマ，一只熊，不要被其傻乎乎的外表所吓倒（谁会吓倒），能打败所有赏金首的人绝不会输给一只熊。

——赏金首出现地点及相应报酬数额——

■ニューヨーク

姓名	赏金	出现地
ブンブン	12,000	ショップ
サモキンロン	9,000	寿司屋
エミリー	3,500	建筑屋
パックマン	12,000	トーナメント会场
ピロポイツ	6,500	公园

■トーキヨー

姓名	赏金	出现地
ルリ	3,800	キラキラかがやくお寺
ピアス	5,000	空港
マリ	3,000	野球场
アイサ	11,000	秘密研究所
タニア	3,500	古坟

■シドニー

姓名	赏金	出现地
レッドエース	13,000	水族馆
吉光	8,500	クレーター
ワルキューレ	9,000	トーナメント会场
シャーリー	4,500	公园
ツオミン	4,000	ショップ

注：要打败本地区其他赏金首后吉光才出现。

■ロンドン

姓名	赏金	出现地
グッドマン	7,500	ショップ
サプライズ	15,000	トレビの泉
チエルシー	5,000	建筑屋
三岛平八	12,500	左トーナメント会场
レイコ	6,000	右トーナメント会场
ステッピイ	7,500	ホテル

基本操作

——比赛时——

○重击、×轻击、□起重击、△挑高球、START 暂停（只限发球前）

发球：按○、×、□中任一键抛起球，按左、右方向可控制球的落点，再按○or□为速度型发球，而按×为成功率发球。发球时需掌握一定的节奏。

接球：○最常用，×近网时可用，□要有一个提前量，△可对付近网的对手。接球同时按左、右方向键是最常用的技术。

比赛规则：与现行的网球规则基本相同，只是在 SMASH ROULETTE 模式中采用的是三局两胜制。

——地图画面时——

ルーレット：把球打向转盘，按上面的数字移动（1—6）

アイテム：道具。内有使用、装备、卸下装备三项

しらべる：情报。内有个人资料、地形观察、赏金首情报、仲间资料四项

中断：暂停游戏，需在 OPTION 中 SAVE，再开始游戏会回到家中。

游戏心得

发球必胜技：以角色在左为例，发球时先向左走几步，然后向对手的右侧外角发球，迅速向右前方跑至中间偏右处，将对手的回球向左打一斜线，便可轻松得分。此技虽只在单打时对电脑才有效，但熟练掌握这一招却是完成SMASH ROULETTE模式，因为电脑极少出错，又频频发出S球，想破其发球局十分困难；“必胜技”可确保自己的发球局不失，而三局二胜制中，第一、三局为我方发球局便是此技的基础。技术要点是发出高质量的外角球，需要一定的练习。

其它方面，比赛时间的长短直接影响HP消耗的多少，以“发球必胜技”为盾，可采取放弃第二局的方法节约时间。トーナメント大会均是三连战，如无仲间一同参加恐体力不支。另外，主人公排名(RANK)太高会使奖金减少，让排名低的仲间最后出场为宜。主人公排名是其他角色是否愿意成为仲间的条件，若要迅速提高排名与MAX HP可在トーキヨー的红色点处不停比赛，较省时间与HP。装备物并不能提高角色的能力，换钱更实际。

秘技发现

★使赏金首成为仲间：在ニューヨーク的警察局里选“なかをれめる”后，每付10,000元便可保释一个已被打败捕获的赏金首，并使其成为仲间。

★警长的衣服：当全部21个赏金首都成为仲间后，再去警察局，警长的警服会变成礼服。

★MY HOME的建设：在トーキヨー的建筑屋中付一定的钱，可对家进行建设。

LV1：花费10000，多出选项“通信贩卖”，可对家中网球场进行改建(在别地建筑屋与谜之女??处可购得丰富的改建项目)。

LV2：花费50000，多出选项“テニスロボ开发”，网球机器人的开发制造与强化(制造费50000)。

LV3：花费100000，多出选项“マイジェット”，拥有私人机场(配合道具ワープマシン使用效果更佳)。

LV4：花费300000，强化逆项“仲间の呼ぴおし”，各地仲间无条件召唤。

★特殊球场：只要进行S·R模式游戏，并有DATA，EXHIBITION模式中就会多出家中的那块球场。

★隐藏人物：成为仲间的赏金首，网球机器人テースロボ，完成游戏后的大总统エドマエ和熊クマ均可在S·R以外模式选择，只需在选人画面按L2+R2即可，共24人。

★对壁练习的小秘技：在TRAINING模式的对壁练习中，墙壁会随球的击打而慢慢后退，地面上就会显现出一幅幅有趣的图画，究竟是哪些画就由耐心的玩家自己去瞧吧(建议使用连发手柄)！

文/王伊浩　　责编/PERFECT

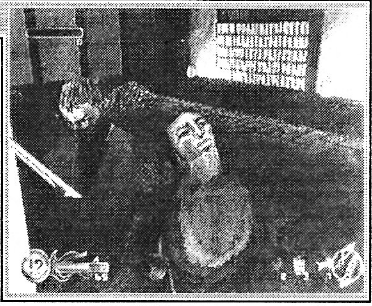


天诛·忍·凯旋

忍者活剧
粉墨登场

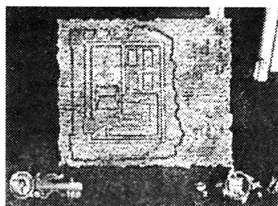
在类型上属于"完全互动"的游戏——"天诛",曾经于去年秋天发售美国及欧洲版,并获得了绝佳好评!"铁定值得您一玩再玩"(SME 内藤)!这里大家见到的,将是与欧美版同名,但却经大幅更新、重于日本发售的作品。

PS 厂商:SME 类型:ACT(震动)
发售日:99年2月25日



于海外凯旋而归的"天诛"变得更体帖更难玩!

翻开近期"FAMI通",美国榜上不乏日版名作的移植。通常的美版游戏都较难,而这次天诛于日本卷土重来,和前作相比最大的差异即在于多增加了2个故事剧情。此外,也增加了不少主角的新动作和新忍具,这使得老玩家也可重新上阵,同时新作还准备了海外版所没有有的新模式(要求玩家自行编辑、设定舞台的"虎之卷")。由于本款游戏的题材是以忍者之间的争斗为主,令得画面有些火爆,游戏中将有怵目惊心的演出。像血溅五步、血滴四散等,由于斩杀敌人时不单只喷出血,也能砍断敌人的手臂,敌人尸体旁更会出现血泊,请注意。





↑→地图和最初选忍具画面。

■细部的变更:在前作中经常出现一些难以辨认方位的镜头,这在新作中都加以改善了。此外,显示现在位置的地图画面、以及忍具选择画面也都有所变化。

■敌AI的进化:在前作中,惟有在进到敌人的视力范围内,才会被发现。这次只要听到手里剑的声音或发现尸体,敌人都会采取相应的警戒措施,他们会四处张望、反应加快。

剧情的变更和增加

就拿STAGE1"恶德商人之成败"来说,前作必须在越后屋的宅邸大厅内打倒用心棒和越后屋两个之后才能过关。但在本作中,则变为越后屋从大厅内逃走,玩家必须抓住他,之后再加以惩治这样的顺序来进行。



↑②前作中只要在屋里便可轻松收拾他了。



↑①大头目越后屋,在此就像古装剧中一样无恶不作。



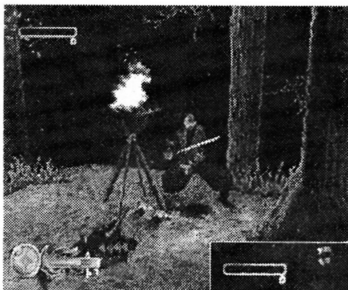
↑③新作中刚想收拾越后屋时,其爪牙用心棒突然出现,结果越后屋溜了。



←④被追至穷途末路的越后屋会使用短枪,被惩治后,竟还要对屋内成箱的财宝一顿干嚎后才咽气。

追加的两个新舞台

原作中有8个舞台让主角去执行任务,新作则增加了两个舞台。虽然新舞台的名称或任务等相关情报还不明朗,但却有一些图片可供观看了。



↑→不管是什么任务,只要借助于丰富多彩的忍术,都能达成,上图站立者为主角,敌人已被他偷偷绕到背后给解决了。"背后下毒手"?



↑拿大刀的敌人也难逃手法高明的主角,游戏技巧较多,需多加练习。

流行音乐

迎合节拍 自我奏乐

配合 POP(通俗)的节拍和音乐，规则地按下按键，以 POP 化的娃娃来展现出精湛的舞蹈！总归一句话，这回登场的是 POP 型态的一款“音乐游戏”。就请大家随着科乐美一起进入这个热闹的 MUSIC WORLD 吧！

PS/DC | 厂商 KCE 横滨 | 类型:DJ 模拟 | 发售日:99 年 2 月(专用键盘)



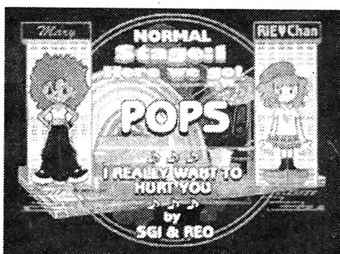
话说回来，这回的“体感”音乐好玩吗？

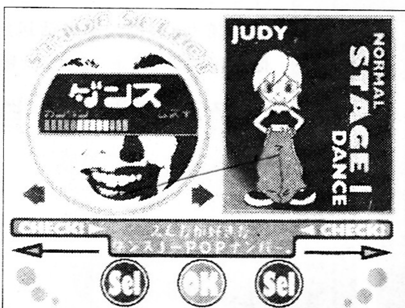
人气持续高涨不退的“BEAT MANIA”系列，以令人吃惊的战绩——街机排行榜第一名(2ND MIX)、PS 版 30 万以上销量，证明了一个良好创意的威力是无穷大的。而目前，在街机上人气正逐渐沸腾的 POP&MUSIC，则是以 5 个大键盘般的按钮与转盘来进行操作，配合音乐的节奏跃动，以使玩者体验当 DJ 的乐趣。这部作品除了一改“BEAT MANIA”的操作型态外，更将曲风与角色 POP 化，是个可以轻松上手的游戏，此外，因为本作可以 2～4 人同时游戏，所以就邀请朋友、家人热热闹闹地一起玩吧！



● 已知有新曲追加，最好有新模式。家用版会否增加原创要素呢？

→虽然更加通俗了，但操作按键却增加了，有种『游戏变难了』的感觉，实际上，是变简单了呢！



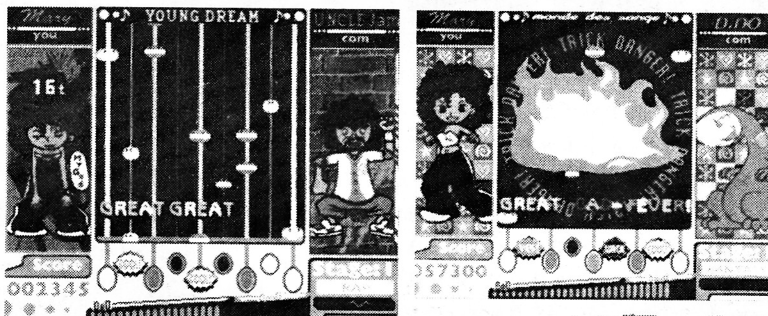


→游戏乐曲在日本中学生中掀起了一股热潮。

游戏的方式其实相当简单！



↑街机上有强力大喇叭。



←如果你越打越好，画面下方的计量表给的评价就愈高，那么，后面一些隐藏的 POP 君就会出来进行恶意地、嫉妒地干扰。

■看到画面中显示的那 9 条线了吗？因为 POP 君会随着曲子的进行而落下，就在 POP 君与画面最下方的红色线条重叠时，赶快按下与 POP 君颜色相同的按键就可以了（警告：两个 POP 君有可能同时触线）。只要能正确地敲击，就可以配合节拍演奏出强劲的乐曲！这样保持下去，画面下方的计表就可以显示出你的水平等级，直到演奏出完美的 GOOD SONG 为止，接着，便可以进展到下一个 STAGE！



↑有了家用特制键盘，就能感受到特殊乐趣，不用大键盘敲打，乐趣直线下降。

寂静岭

迷茫闭塞 气氛独特

"冒险"，不知从何时已成为游戏的新类型之一，且发展特别迅速，从D食到生物，再到ATLUS将要在DREAMCAST上推出的"魔剑X"，随着硬件的进步，AVG已隐隐呈现王者之相。PS现虽已进入安定期，全能型厂商KONAMI又有"意欲"之新作。

PS 厂商:KONAMI 类型:AVG(震动)
发售日:99年2月25日



在被浓雾包围的世界中，体验"另类"的恐怖！



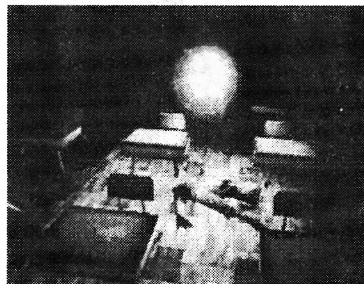
犬样敌人突然从大雾中袭来，主角用手枪将其打死。但地上血迹，却不知是谁的。

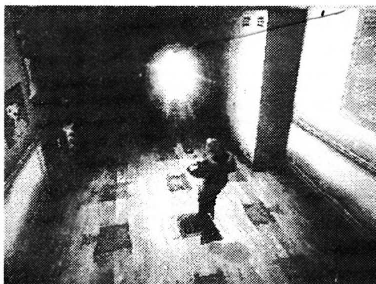
从目前资料看，主角在脖子上挂着一个类似矿灯的东西。而游戏的背景则以白天大雾迷漫，夜晚比较黑暗为基础，有时间变化。此类游戏不可避免地要出现怪物等等，本作的特色在于，夜晚行动时，基本没有背景光，唯一的点光源就是主角胸前挂着的那个照射范围有限的"矿灯"，玩家可以点亮或来掉。因此，怪物们的出现都是突如其来的，很难提前作准备，令"恐怖"感提升。

故事一开始，老实巴交的哈利驾车时一个紧急规避先出了车祸，醒来后却发现伴侣不见了，此后他还经常受到异形攻击而昏迷不醒，玩家正是要操纵此人游戏，其武器有小刀和手枪，万一没有子弹了，还可以用脚踩踏敌人。

游戏时，请大家灵活运用"视点搜寻"系统。通常，画面是以远方的镜头来捕捉主角的，而按下L2键后，镜头将切换成由主角眼中看出去的。

毫无条理的世界，解开隐藏其中的种种谜团！





■故事中途则可得到怀灯，日落后或处于阴暗的建筑物中可以打开，完全不影响其他武器的使用。但此灯虽亮，而范围有限！点或熄灯完全随个人喜好，各有利弊。亮灯，则易被怪物发觉而招至攻击，熄灯后主角便不易暴露。基本上，体力充足、异形较多时，点灯收拾完它们再走，反之则请灭灯规避。当然，为了仔细检查道具所在、以及使用特殊道具进行特殊行动时，点亮怀灯还是必要的。

主角哈里与伴侣谢丽尔利用假期来到了"SILENT HILL"游玩，不幸发生车祸。眼前的景象却是，一个女人的尸体突然打着转儿从空中掉到了街上。这小镇究竟发生了什么？在被浓雾包围的街上，谢丽尔沿着地上的痕迹向一所中学追过去。

过后，苏醒的哈利来到小镇一所学校中调查以寻找谢丽尔，果然，那里有几具尸体。他向另一间教室走近时，墙上出现了极为怪异的幽蓝色光芒，终于找到了一只异形人。随着一个个怪物被打倒，隐藏在学校中的种种迷团终于被解开……



←到警车那儿看看。里面的警察到哪去了，地面的血迹又是谁的？游戏过程中有不少有用的道具和提示，应耐心找寻不可错过。



→哈利在行动过程中得到了外地某女性警官希比尔的手枪。大家都知道了小镇出现异常……



无线电侦测器是个什么东东？

■在序盘即可得到一个无线电侦测器，可以藉由杂间探出接近的敌人，在黑暗中同样有效。和"视觉搜寻"系统一并使用的话，朝没有敌人的方向前进时，杂音会变小，熄灯时将侦测器调在"ON"的位置即可使用。

疾驰赛手3

快马加鞭 真正赛手

这只赛马游戏并非"养成"类，而是地道的动作赛马。已成为骑手的你有没有信心驾驭着价值不菲的高头大马来夺取高额奖金呢？新作的特色是培育原创马匹，并增加了"马蹄类型"和"步调"两个新要素，使游戏更加有趣。

PS 厂商：TECMO 类型：SPG 发售日：99年2月25日

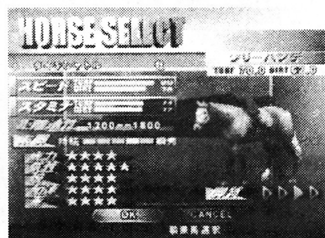


质素大幅提升，增加原创马制作

从新作在画面上可以看出阴影描绘机能被运用到了赛手和赛马身上，进而使画面变得更加真实。在系统和模式方面，也进行了加强：可以选择海外赛道，可以在赛前获知马匹的疲劳度。在对战模式中还加入了团体要素，在PRACTICE MODE中可利用记忆卡进行多人对战。

●原创马：将退休的马匹进行交配，便能制作出一匹原创马。这匹原创马不但能够使用，存储数据后，还能在PRACTICE模式和对战模式中使用。不过该马双亲的参数将直接影响原创马实力的强弱，所以要看其双亲的赛绩是否符合良种马的水平？如果其双亲中一方擅于爆发力而另一方适合耐久力，则原创马必然优秀。玩家还可对此原创马进行命名，并自行确定赛马身上的饰物。





↑选择马匹时要花些功夫。

←游戏画面高度仿真。

脚质类型&步调：非常重要

●脚质类型：有关马匹是否适合作最后冲刺的参数。向终点冲刺前必须先要经过一个弯道，然后再于直道上冲刺，爆发型马蹄就能够在瞬间发挥出冲刺时的全力；而耐久型则可在长时间内保持稳定速度。应选择合适的蹄型制定战术。

●步调：新作的画面上会显示出马匹在走行时的步调。在确认步调后，玩者便可以预算自己的马匹状态。如果步调凌乱则对你的比赛完成时间有影响，如果能够合适的掌握步调，就容易获胜。





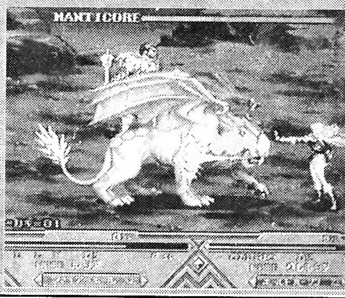
←↑我们一起来欣赏一下骑手从出发到夺冠时的画面。"影片"中的一段时间的形势对骑手很不利，看来，最终的冲刺才是真正的较量。选择一匹好马吧！

龙与地下城合集

街机名作终被移植

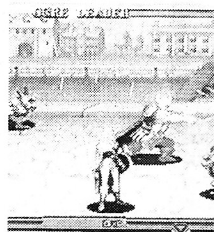
原定98年春发售的作品，竟于土星垂暮之时推出，卡普空曾以D&D街机版感动无数玩家，今特将两部作品合成一张光碟，实为不可错过，因有4M加速卡，应能呈现给玩家以最为极致和精彩的画面，请耐心等候。

SS 厂商:CAPCOM 类型:A·RPG 发售日:99年春预定



TOWER OF DOOM ™
SHADOW OVER MYSTARA ™

龙与地下城(DUNGEONS & DRAGONS),在游戏中分为两部分——故事设定方面完全忠实了美国TSR公司的原作。因为CAPCOM在动作过关方面具有不可替代的独特优势，而街机中更加入了能力值和魔法选择等RPG要素——缜密的世界观，广阔的自由度，美丽的人物，多彩的攻击，特别是在D&D多种相关书籍的烘托下，96年街机刚一上市，便给人以猛烈的冲击。

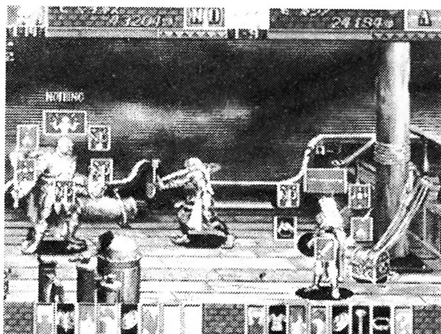




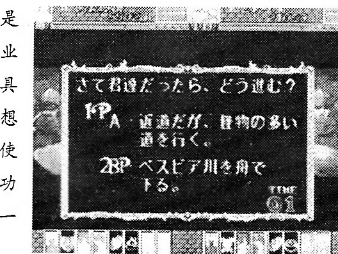
↑有时会出现对话情景。

↑T.O.D.(毁灭之塔)为本系列第一弹，有4名主角备选，攻击方法简单，攻击键连打即可发出连续技。小试牛刀之作。

“地狱暗影”登场，道具屋、系统大幅提升，精彩绝伦！



●新作中，操作系统与前作略有不同，主要是增加了特殊攻击和必杀招式。另外，各种职业都具有特殊能力。以左图为例，使用魔法道具时应按下道具键，画面将出现“道具环”，将想要使用的道具转到正上方之后再按下道具使用键，这样一来，便可以直接使用该道具的功能。不过依据各角色职业的不同特性，也有一些特定职业所不能拿取、使用的道具。



←分歧路线极为丰富。

在新作的选人画面中，大家将看到以下六名人物(从左至右依次)：

■**女盗贼(新增)**：快捷的身手与灵活的技巧，不但可从敌人身上盗取宝物，也能解开宝箱里的机关，冒险必备角色。

■**侏儒族战士**：身材矮小而力大无穷，有着和人类战士同等的高战斗力，最擅长寻找宝物，能比别人找到更多金钱。

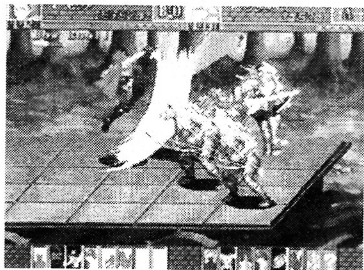
■**大耳女**：外型美丽可爱的妖精族，拥有人类不及的超长寿命，同时长于格斗与魔法。不过其攻击力低，体力也低。

■**人类战士**：身为战斗专家，挥使长剑无人能敌。拥有极为强大的攻击力，及是十分容易操纵使用的角色，初学首选。

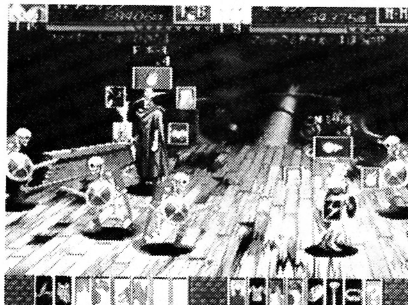
■**魔法师(新增)**：使用像电击、冰冻等魔法攻击的高手。不过另一方面肉搏战却相当不拿手，防御力低，但魔法超强。

■**僧侣**：原是侍奉神的神官，依教义规定不可使用某些武器道具。不过却对不死系敌人有强大攻击力，也擅恢复魔法。

魔法&攻击POWER UP！



●魔法师和女妖精最为擅长的魔法方面，有的能伤害画面上全部敌人，有的对特殊属性之敌有特效。人物所持有的魔法种类有上限。如果角色等级提升，则能回复魔法的使用次数，而如果关卡中途就用光了，也还可从宝箱或敌人身上取得魔法道具。本作关卡极为漫长，充分掌握使用魔法的时机便显得相当重要。



四键攻击法

●通常攻击：攻击键连按

●必杀：↓↑+攻击键(魔法师不可)

●特殊攻击：须先选择后使用

●滑踢攻击：攻击键+跳跃键

●冲刺斩击：一边冲一边出招，连续攻击后使用更有效。

●回避：魔法师和女妖精拥有后跳或是闪避动作，其他人则有防御动作。

艾莉的工作室
沙皇布尔格的炼金术士

魅力角色 神奇职业

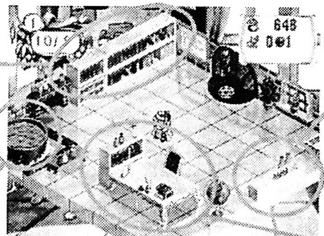
即使没有玩过前作的玩家也能够轻轻松松的上手，这便是以“玛丽工作室”为原型制作的“艾莉的工作室”。新作将沿袭系列的唯美风格和清爽的系统界面，总之，制作小组的漂亮功夫随处可见！

PS 厂商：GUST 类型：RPG＋SLG 发售日：98年12月17日



“艾莉工作室”的全貌终于明朗化了！

因道具的制作以及角色的魅力而深受玩家青睐的“玛丽工作室”已在98年末推出最新作。这此编辑部率先为读者公开“艾莉工作室”的最新情报。本游戏的主角艾莉所要做的事基本上与前作主角是一样的。她的任务就是在工作室中制作道具、冒险去收集制作道具所需的材料等等。为了成为能够独挡一面的炼金术士而努力。不过或许有人会问“究竟与前作有何不同呢?”，别急，接下来就将新系统、新角色等原创要素整理起来为大家介绍。



书柜 柜子内的书本整齐地排列着。然而艾莉却喜欢把它们堆得像小山一样！

锅 不知道正在煮着的绿色液体什么?

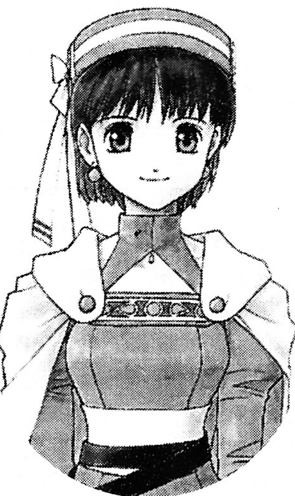
药品柜 多出一个放置药品的柜子。而玛丽则喜欢把药品放在桌上。

桌子 玛丽读书时通常是坐在地上的，而艾莉则是文雅的坐在书桌前。

艾莉工作室全貌！

艾莉

在一次偶然的机会中，传说中的炼金术士玛丽救了她一命。因此艾莉就立志要成为一位象玛丽一样的炼金术士。在通过王立魔术学校的考核后顺利就学。然而艾莉却因无法住进宿舍而只能住在自己的工作室里。



器材和材料都增加了

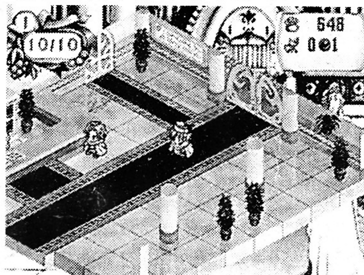
在制作道具时所使用的材料和器材都大幅增加了种类。因此主角可制作的道具数量也增加了不少。顺便提一句，材料主要是在冒险中获得，而器材则多是在学校商店中购买的。当然，也有在突发剧情中得到的。

制作道具时新增的机能

道具制作这回有着重大的变化！在前作中只要材料收集齐全，就可以制作出完全相同的道具。但新作中如不使用必要的器材的话，道具的质量就会降低，而且可能成为浪费材料的“垃圾产品”。

冒险的内容更加丰富

冒险是搜集材料和提升等级所不可缺少的行动。在御敌时会有不同的天气变化，也就是说天气的不同会对魔法有所影响。这样的设定也是为了提升战略性吗！



▲必要的器材要在学校中购买，有多余的钱就去买吧！

其它改变

飞翔亭也有许多变更点！“飞翔亭”酒吧会帮玩家介绍可以收集到道具和材料的工作。在前作中虽然收集的道具名称会显示出来，但玩家却无法知道持有数量。因此新作中追加了“沉思”指令，玩家就可以一目了然地掌握道具情报。



◀用新增了的「沉思」指令，查看道具

▶商店的老板有时会免费提供情报。

介绍艾莉的好朋友



▲为艾莉的同班同学，成绩总是名列前茅。对生活在工作室中的艾莉很感兴趣。



▲虽与艾莉已是好朋友，但诺尔蒂丝却总是嫉妒艾莉，有些千斤小姐般的任性。

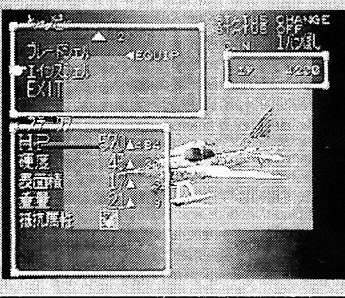
责编/PERFECT

飞行大赛

蓄势待发
准备参战

"飞行大赛"是一款以空中比赛为主轴的休闲RPG。游戏中，玩家要一面组装机体一面应付各种突发事件，特别是真实时间制的导入，更是令系统变得新奇有趣。总之，如果你早就厌烦了大作的繁琐，或是玩游戏时间有限的话，就不妨拭拭今作吧！

PS 厂商：MARUCOM 类型：RPG
发售日：预定99年2月



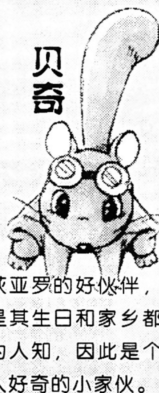
异想天开的蓝天冒险正在等待你的参加！

准备好了吗 一起前往天空历险吧！



荻亚罗

心地善良、个性开朗爽快，从小就拥有在天空翱翔的梦想！



贝奇

荻亚罗的好伙伴，但是其生日和家乡都不为人知，因此是个令人好奇的小家伙。



爱兰

荻亚罗青梅竹马的女朋友，是个好胜心强、绝不认输的小女孩。

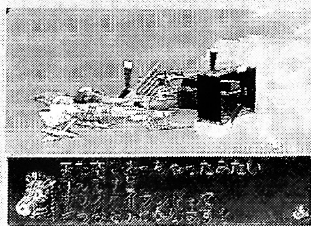
普罗提亚是一个由许许多多大小不同的浮游大陆所构成的世界。在那里，最主要的交通工具就是浮空机，它已经成为了人们生活中不可缺少的部分。因此在普罗提亚，浮空机比赛就非常的盛行，而十年一度的"天空炮弹"比赛可谓是最轰动的竞技。

游戏中，从小就憧憬参加浮空机比赛的荻亚罗已经达到了驾驶浮空机的年纪，因此荻亚罗青梅竹马的爱兰便秘密的为他报了名。但是因为荻亚罗的父亲亚多斯曾丧命于这场竞赛中，所以荻亚罗的母亲撒拉极力反对荻亚罗的出赛。可是亚多斯的死因并不单纯，因此亚罗还是决定无论如何也要参加这场"天空炮弹"的比赛，希望能够凭借自己的力量弄清比赛中的阴谋，揭开各式各样急待解决的谜题。

责编/PERFECT

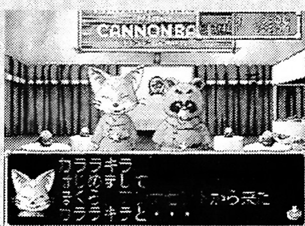
完成独创的浮空机

荻亚罗所驾驶的浮空机是由"前部零件"、"后部零件"、"引擎"以及所谓"车顶盖"和具有火及水两种属性的"武器"五个部分所构成的。同时这架浮空机，是从七十多种以上的零件中，经3等级的分类所挑选出的零件而制作完成的。当然，这架浮空机也会进行3D化，令玩家们在游戏中可以真切的感受到真实感。



人气重要

游戏中，"人气"也是一个很重要的作战指标。"人气"指数可在作战途中依状况来决定。它会因战斗方法的不同而改变，同时也会影响到游戏中人物的态度以及故事的发展。例如，原本是好朋友，一夕之间反睦成仇；原是敌人却反过来助自己一臂之力！总之，发展成如何的故事剧情全凭玩家们如何表现啦！



务必注意时间的限制喔

世界上最大的浮空机比赛——"炮弹比赛"，在普罗提亚浮游大陆上散布着各式各样的关卡。闯关者必须完全通过才算成功。同时为了获得最后的胜利，更应该一边闯关一边以获得冠军为目标来努力喔！

在此提醒玩家们一个要点，在闯关的过程中，务必牢记时间还有多少。如果在限定的时间内还没过关，将会遭到淘汰或比赛结束的可怕命运！千万要记住——绝不能浪费时间！一边比赛一边注意时间才是得胜的最好方法！玩家们在进行这场浮空机大赛时，绝不可掉以轻心，因为你很有可能会因粗心大意而遭受淘汰！



游戏帝国走向崩溃的序幕!?

编译/张凌志、PERFECT

处在电视游戏业界的人们，一直以来都为一个恶梦所萦绕——看起来繁荣无比的业界，会在一夜之间完全崩溃！

确实，现在的游戏业，以PS的巨大商业成功为象征，仿佛在向人们炫耀自身的极度繁华。而给人姗姗来迟之感的N64在美国获得了压倒性的支持，意在局部超越PS。另一方面，败局已定的世嘉则同微软等携手推出SS的后继机种DC，旨在扭转乾坤。

虽然业界的势力分布几经变迁，但在整体上还是保持着向上的趋势，其未来充满光明——至少在外界看来是这样的。SCE的全盛，任天堂的追击，对于DC获得优异成绩的期待，这都一一证明着业界昂首向前的势头。

但即使这样，心怀如下疑问的业界人士仍不在少数——“难道我们不正是在向着崩溃直进吗?”

他们所说的，并不是局限于PS的局面大好，或者任天堂奋起直追以及99年将是世嘉年之类花落谁家的近视分析，而是对业界整体规模上危险前景的担忧。

任天堂的心理创伤

“游戏业界危机说”并不是现在才突然出现的话题。

这种危机感从任天堂发售FC的83年至今就一直存在于人们意识的深处。“没有哪种行业会如此长期的沿续着如此严重的危险性。”我们可以极端地说任天堂的山内溥社长是在一边这么想一边推出FC的。

当然，对于任天堂来说是坚信能赚钱才进入游戏业界的。只不过山内社长还认为游戏机生意与生俱来的这一负面影响是无论如何也无法消除的。



为什么山内社长会有这么悲观的想法?这是因为在FC登上历史舞台之前，有着曾让业界坠入谷底的可怕榜样——“雅达利事件”。

日本无疑是现在世界上具有最大规模游戏业的国家。国内的家用机市场规模超过7000亿日元，在出口方面也始终保持着2000亿日元以上的出超，而且没有任何一个国家对巨大的贸易逆差表示出丝毫的不满，可以说是相当例外的良好产业。

但在此之前，在地球上还有着像今天的日本一样讴歌着游戏业发展的国家和公司存在，那就是美国的雅达利公司。

雅达利公司是创建于72年的典型的新产业企业，通过业务用机“pon”以及“breakoat”的巨大商业成功，创业者诺朗·布休耐尔在一夜之间成为了典型的美国式奇迹的创造者。

在76年，也就是FC诞生的7年前，雅达利公司推出了家用游戏机“雅达利2600”，成为全美销量2500万台的轰动性产品。到82年时，其普及度已达到了美国家庭3户一台的程度。

把主机同电视用线路加以联接，再通过控制器加以操作，从这一点来说，“雅达利2600”正是现在游戏机的原型。但更具有划时代意义的是通过卡带方式来提供游戏软件的这一创举。

在那之前的电视游戏都是以“一硬件一游戏”或者“一硬件数游戏”的方式将游戏固化在硬件中的，不能进行游戏的变更，一旦用户玩腻了非常有限的游戏，那种主机也就成了没用的东西。也正因为如此，游戏在当时和一般的玩具一样，在一时引起轰动，但过后又很快被人们遗忘，像这样不断地反复着。

但“雅达利2600”充分避免了上述弊端。如果通过卡带形式，不断地提供游戏软件，主机也会因此而普及，软件厂商的利润也会大幅增长。卡带使“来得快去得也快”的游戏乐趣成为无限的循环，使游戏机具有了更多的可能性。

但是这一具有划时代意义的系统却在82年的圣诞节商战中一败涂地！游戏软件全面滞销，美国的游戏业市场整个消失了！这一事件即是令游戏业界不寒而栗的“雅达利事件”。

对于粗制滥造的戒备心

对于雅达利崩溃的原因，已经有过很多的分析，其中一个理由是中途加入雅达利商业事务的泰姆华纳公司的极其糟糕的经营。但更多的人举出的理由是游戏软件的粗制滥造。

良性循环当然好：硬件畅销、软件畅销、软件厂商加入，优秀软件又反过来促进硬件销售——市场迅猛发展。但一旦软件生产这一环节发生问题，二流的、三流的、简单模仿的、新瓶装旧酒的，各种劣质软件便会泛滥成灾，而雅达利公司对它们并没有任何有效的防范措施。

从玩家角度来看，这无疑是无法容忍的。无论什么游戏都没有一点意识，于是玩家不再是对某一特定的游戏类型失去兴趣，而是对游戏这个整体感到了厌烦。终于，这股从70年代后期直到80年代初始终隐藏在玩家心中的不满暗流在82年一举爆发。人们以“不买”这一举动来表示自己的抗议。

“雅达利事件”的恐怖，很明显在日本游戏业界人们的心中留下了深深的烙印，而这其中有着最为过敏反应的，恐怕就是任天堂的山内溥社长吧！

FC虽然是日本电视游戏机的后起之辈，但却是最后唯一的赢家。面对因此而来的众多软件厂商的加入请求，任天堂把它们一一“绑”在了自己的事业中。

对于“绑”这一表现，不过是对任天堂商法的一种贴切比喻而已。任天堂首先对软件厂商进行严格的甄别，其次还要严格限制每年发售游戏的个数。这种对软件厂商严加管束的作法，无非是想避免软件的粗制滥造，以避免重蹈雅达利的覆辙。

从“雅达利事件”的破坏性考虑，任天堂的作法在当时无疑是很值得认可的。现在日本确立的游戏王国的地位，也大大得意于任天堂那种一机专制的管理主义作风。如果任天堂还沿袭雅达利那种“欢迎欢迎”的态度的话，“雅达利事件”的悲剧无疑还会重演。

大量软件滞销的PS

任天堂对游戏软件进行彻底的品质管理，在现在N64的商业战略中同样得到继承，甚至可以说N64才是任式品质管理最纯粹的形态。“N64改变了游戏”、“游戏质的转变”、“少数精锐”，从这些和N64同时诞生的理念中，表现出的是任天堂急于和FC、SFC时代遗留下来的数量庞大的软件、软件厂商、制作人，以及存在弊病的流通体制一刀两断，为保证软件品质不惜进行休克疗法的决心。

于是也就有了这样的小插曲：“PS软件的企划书总能很快通过，但N64却非常难。”(某游戏软件会社的制作人)“N64软件如果没有颇具实力的制作人是没法做的。但真有人能完全理解那个系统(N64)吗?”(某游戏监制)

很明显，任天堂在自己的N64事业中公然声称“没有能力的人离开！只有经过挑选的优秀人材才有开发软件的资格！”这的确是在向人们宣告如果不照着任氏的体制运作，业界自身便会崩溃！

相反，现在形势一片大好的PS又怎样呢？实际上，PS现在的状况颇为类似“雅达利事件”的前夜。其论据是和N64截然相反的非同寻常的庞大软件数量。

相对于拥有玛利奥的世界最大软件厂商的任天堂，SCE在初期可以说根本没有自己制作的软件。在这种情况下，SCE通过把在业界具有压倒性品牌号召力的NAMCO引入本方阵营，并努力压低软件开发的门槛而使一大批软件厂商投身帐下。所谓“压低门槛”是指为软件厂商提供尽可能多的财力和物力，使其为PS开发软件变得更为简单。

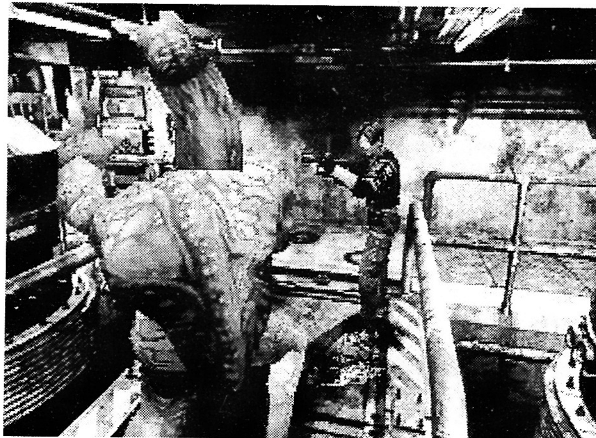
“低门槛”战略相当奏效，当初对任天堂充满忠诚心(恐怖心)的厂商们徐徐倒向PS，其中具有决定意义的便是“FF Ⅶ”的改换门庭，而“DQ Ⅶ”的PS制作计划的发表更是使PS完全控制了局面。

但与PS上超过600万的怪物软件“FF Ⅶ”以及NAMCO的固定热作群形成鲜明对照的是众所周知的大量滞销软件，俗称的“臭作”、“狗屎作”大量充斥着市场，这与当年的“雅达利事件”是一个共通点。

PS软件的平均销量与95年的8万9000份相比，96年大幅下降至58000份，除了像“FF Ⅶ”、“铁拳3”那样的例子外，PS软件的这一倾向至今并没有多大改观。

讫今为止，PS软件最大的进步在于接受订货之后很快就能提供现货(CD—ROM的重复生产)，从能够切合市场动向毫无欠缺的供给软件这一点来讲，SCE的流通体制确实能够保持良好的供需平衡和适当的软件价格。虽然这无疑是个优点，但第一次批量生产时厂家为了保险起见，可能会进行很低的生产数量(软件份数是由软件厂商和SCE协商决定的)，而这些软件很有可能“初版即绝版”了。在这种情况下，软件厂商将无法收回软件的开发费用。

这种情况在软件的绝对数量较少时也许还过得去，但是从97年开始，每年都有800款以上的软件推向市场，在如此数量的软件供给下，玩家简直不知道该如何选择了。还未见天日就撒手人寰的软件有之，最终销量只及3000



▲在你的光盘盒中有多少软件是“只碰过两下”或是“索性刚买来就珍藏”了呢？面对大量扑面尔来的“伤心”作品，你是否有过“懒得去买”的感觉呢！

的软件亦有之。有人尖锐的指出，每年光格斗游戏就有60多个推出，在这种状况下软件厂商根本无法存活。

虽不能将这些软件一概而论为粗制滥造的东西，但大量的模仿和新瓶装旧酒的这一事实也是不容忽视的。

于是乎软件厂商们迎来的是一种危机性的状况，其结果是只能去制作那些低成本的便宜货了。这种软件不断增加，玩家们会采取何种反应也就不难想象了。

软件厂商的求生之道

对于软件厂商来说，即使制作完成的软件也无法畅销，这种情况不断持续，资金回收也会变得困难，对于下一款软件的投入也就自然成了问题。针对小厂商而言，这一问题便更加深刻。

现在的游戏其制作费用相当高昂，制作1款PS软件大约要花费5000万日元，而制作N64软件则高达1亿日元以上。这对于今后的软件厂商而言，除去技术力，财力也成为相当令人头痛的因素。

在这种状况的巨大压力之下，软件厂商，特别是小软件厂商们思考的最多的大概就是业界的合纵连横或者是游戏制作体制的全面革新吧！

前一种是软件厂商的合并和集团化方向。以“游戏学者”而闻名的静冈大学赤尾晃一副教授的看法是：“这要看史克威尔的动向。”

“为什么是史克威尔呢？”这种疑问是当然的，关于赤尾教授的解释是，“史克威尔有雄厚的资本力，而更重要的是，它有着像副社长坂口博信那样真正热爱游戏，为游戏的未来处心积虑的经营者。”——把制作人一一招致史克威尔门下分别成立子会社，如果不能达成原定目标就加以清洗——近乎残酷但有效的做法。

可以想象，如果不以史克威尔或者NAMCO这样的企业为中心进行业界结构重组的话，那些弱小的软件厂商是坚持不了多长时间的。

集团化、子会社、转包、合并、吞并……业界结构重组的种种方法之中，最为动听的就是在出版业、电影界以及音乐产业中经常可以听到的所谓“发行同生产相分离”。

这一提法可能会让人费解，打一个比方，斯皮尔伯格负责制作电影，而国际影业公司则负责发行。有才能的制作者只需要寻找能以最高价购买自己点子和能力的发行商就行了。这一做法的重要之处也在于制作人可以自由选择发行商。“像CHUNSOFT的中村光一那样有真正才干的人，就能够自由来回于各硬件之间了，一定会非常快乐吧！”（赤尾晃一）从“唯任天堂时代”到“有任天堂时代”这一转变本身就象征着制作人主导时代的缓缓到来。

但中村光一应该说是一个稀有的例子，这一作法还伴随着从中坚软件厂商向其下小厂商的软件生产转包化的危险。

“如果只有半吊子水平的话，就会成为发行商的食物，这种狠毒的人（指发行商）在业界比比皆是。”（某小游戏软件制作人）

还有一种意见指出：“切合流行，光去制作同样类型游戏的可能性也变高了，这样会使玩家感到厌烦，业界同样面临崩溃的危险。”（业界新闻记者）发行同生产相分离，能否良好的运作下去，还需要真正有才能的人们去建立一种好莱坞式的商业规范。

MERRYGAL的尝试

从某种意义上来说，任天堂和RECRUIT共同出资的MARRYGAL商务这一企业的建立，正是对本文所说的“游戏软件制作体制的全面革新”的一种尝试。

“游戏软件一直以来被定位为工业产品，但它实际上应该是制作人制作的创造性产品，著作品。在利益分配上存在着不公平，能够按照自己的劳动获得应有所得的制作人很少。而且相对于制作人希望去作的软件，经营者更喜欢以过去的尺度去制作‘好卖的软件’”。（游戏分析家，MARRYGAL商务的制作人平林久和）——MARRYGAL商务设立的目的正是基于这样的认识，以打破这种局面。

MARRYGAL商务的作用是从投资者那里募集资金，再用于游戏软件的制作开发（其特征是以基金为资金的流通形式）。其用意在于从根本上排除经营者，把制作人的才能和投资者的钱直接揉合起来，也是回避剥削者（经营者）和被剥削者（制作人）之间的对立关系。

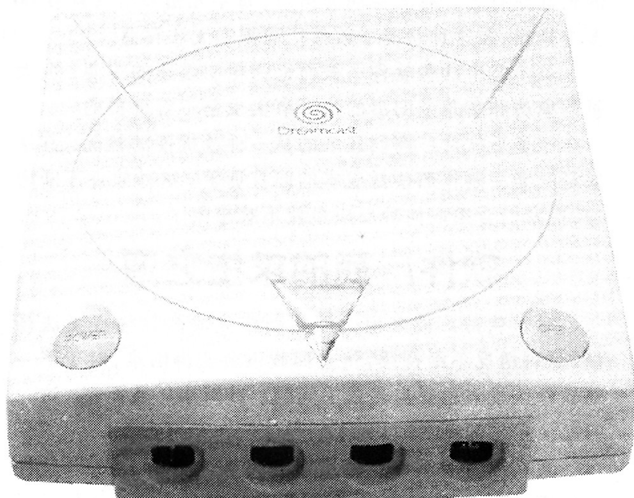


虽然MARRYGAL能否成功现在还完全无法预知，但这一工程的最大意义在于——“从根本上排除经营者”。

这里所说的“经营者”并非指特定企业的特定人物（虽然可能有这种意义）。它包含了两个意思：一是指普遍意义上的经营者，二是指MARRYGAL所抨击的，以制作人为食物，为了追求眼前利益而不管不顾的愚劣的经营者们。

也许有点夸张，平林久和以尖锐的语调这样指出：“小会社中制作人们的工作环境尤其恶劣，但另一方面，经营者们则在六本木花天酒地，这个业界是由少数有才能的制作人外加一大群庸材组成的。”

“像这样的经营者以发行者的身份出现，同样会使业界滑向毁灭的深渊……”——平林久和大概就是想这样警告人们吧。



硬件格式持有者的动向

“现有类型的游戏只能吸引中坚玩家，像这样虽然能够沿续下去，但游戏作为一种产业，在不久的将来要向着融合和扩展发展下去。”(赤尾晃一)

这儿的“融合和扩展”到底有着怎样的内涵呢?

首先要说明这一点，相比流通层面和软件厂商，更应该说明的是硬件格式持有者们的动向。

已经在竞争中呈现“出局”状态的世嘉和微软等合作，推出了采用微软 Windows CE 的 DC。通过新游戏主机同 PC 的联动，PC(以及附属于 DC 的东西)和游戏产生了融合，从一定程度上说正是游戏的“融合和扩展”。但对于这一经营战略，也有悲观论调认为：世嘉和微软合作，如果方针上有什么失误的话，DC 也许会沦为 PC 的周边或者陷于计算机的理论和经营模式中而不能自拔，其结果将是自杀性的。另有了解世嘉动向的杂志记者指出：“一直以来，每一种新主机都是靠 2～3 年的时间来建筑自己独特的游戏世界和游戏文化，但如果 DC 真的陷于计算机的理论和经营模式中的话，不到半年它也许就会陷入 PC 那样升级升级再升级，强化强化再强化的经营方式中，市场上将充斥滞销硬件，这将招致玩家强烈的不信任感。”(不过现在看还没有这样的迹象)

再看任天堂，将 N64 同 GB 联接的全新游戏方式已昭然于世间。更长远地看，卫星数字化广播的游戏业运用更是游戏同广播的“融合”，这将有可能打破长久以来的软件流通模式。无疑任天堂一直处心积虑于网络以及通讯连动的游戏系统。

紧接着是 SCE,“SCE 的危险性”在前文已经提到，对此 SCE 一定已经有了充分的认识，甚至可以说是充满了危机感。但是 SCE 如果充分理解到游戏的“融合和扩展”的话，那么像 SCE 那样在竞争中处于优势地位的企业可以说绝无仅有。

这一点从 SONY 这个整体来看就一目了然了。SONY 集团涵盖如下产业：电子工业、记录媒体、电子计算机、广播技术、半导体、电影(SONY 电影娱乐)、音乐(SONY 音乐娱乐)、电视台(J・SKY・B)、网络、出版、广告……

“游戏的融合和扩展”按照我们现在的理解，可以归结为“在游戏中加入网络要素，并与数字化广播相融合，再加以 PC 同电视的混融以实现广播和通信的一体化。”能够在资金、人材、经营上完全胜任的除了 SCE 别无选择。

但如此之多的可能性又使 PS 面临究竟向何处去的严峻问题。相比之下和任天堂决一雌雄倒不是那么困难的事了。在业界的设想中，假如有朝一日，DC 或 N64 真要后来居上的话，用 PS2 来迎头一击是非常棒的主意。但如果像这样局限于机种的较量的话，PS2 将会“被限制于游戏这个小天地中，SONY 的全球战略发生偏差的危险性也会随之产生。”(赤尾晃一)

PS 究竟会成为 SONY 的“副业”而趋于孤立呢?或是成为索尼全新世界战略的中心呢?现在还是一个谜。

把业界导向破灭的高层经营者

不能在一定精度上预见到业界未来的经营者们作为经营者都是失职的。

按照这一观点推出了一个可怕的结论：把业界引导至崩溃的，正是推动业界发展至今的人们。虽然这个观点听起来有点刺耳，但确实如此。

其实把这样一些人认定为罪魁祸首可以说是非常残酷，因为当他们进入业界时，电视游戏还连影都没有。任天堂的山内溥当上社长时，任天堂不过是生产扑克和花牌的会社，世嘉则卖着业务用音乐箱，NAMCO 还在为百货公司生产木马!

后来，这样一些会社开始生产游戏软件，并使游戏产业逐步成为本企业的支柱。但在其中许多高层经营者眼里游戏不过是玩具，游戏产业的扩展和融合对他们来 说不过是自身从“玩具商”到“大玩具商”的变化而已!极端的说，过去的成功正是不幸的开端!

某业界记者说：“在变化如此激烈的业界，创业者留到了现在，这本身就是件很奇妙的事。”又有记者说：“向现在的许多高层经营者们提出‘英特网和游戏的关系’这类的问题时，几乎没人回答得上来。”

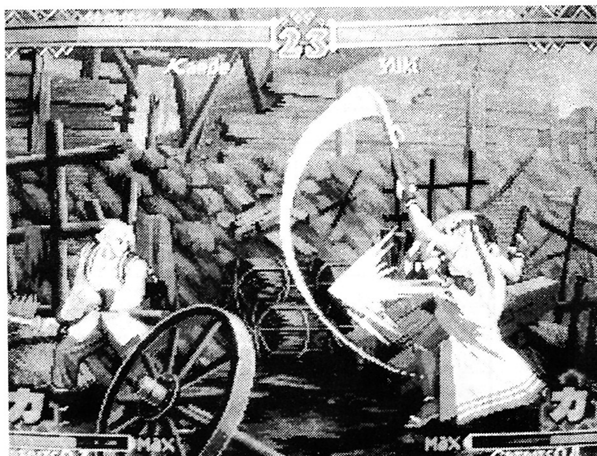
时代不同了，再不是走老路就能维持的年代了。可以预想，“玩具商先生们”必将被电子计算机、电子技术、软件和网络的世界所放逐。

这个世界对于出身游戏业界的人们来说究竟是福是祸现在还不知道。但我们至少明白了，像现在这样投靠 SCE、任天堂、世嘉其中一方也好，背弃其中一方也好，改换门户也好，都不过是看似热闹的表面现象而已，只要有这样一些对未来世界缺乏清醒认识的经营者存在，业界就总要面临着崩溃的危险!

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 幕末浪漫第二幕

月华的剑士·月中芳华 散落月下

ARC 厂商:SNK 类型:FTG 发售日:预定98年末



弹挡

弹挡即封住对手的进攻并伺机进攻的技巧。此招递出的瞬间,伴有白光闪现。在这一瞬间,能将敌人的必杀技、通常技统统弹开,美中不足的是白光一旦消失,即对必杀技无效,而且在收招时将有间隙。

弹挡分站立弹挡、蹲距弹挡、空中弹挡三种。它与通常技和必杀技又有不同。弹挡可使防御不能技、超奥义、潜在奥义、乱舞奥义、对己毫发无伤,但却对一般的飞行道具无效。值得注意的是,还有一种可使防御破弃的特殊弹挡存在。

●站立弹挡:直立状态下,按D键,但对下段攻击根本无效。

●蹲距弹挡,下蹲状态下,按D键,但对中段攻击无效,与站立弹挡相比,蹲距弹挡的反应时间短,所以要看准时机,毫不犹豫地出手。

●空中弹挡,在空中时,按D键,可防御中、下段攻击,其反应时间较蹲距弹挡更短。

●防御破弃弹挡:←↙↓+D键,即可将对手的攻击封住后并弹回,剑盾槽MAX状态下也可使用。此技可防御中、下段进攻,在防御破弃弹挡之后,攻击很难奏效,此时继续按D键即可使出弹挡专门攻击。不过玩家们还要注意,此技不能弹开“力”的通常技的防守和敌之弹挡技。

除此之外,对飞行道具依然有效,所以游戏时,玩家要充分考虑到防御破弃弹挡与其它弹挡技的异同,切记!切记!

连杀斩

连杀斩,与“技”密切相关的豪华技。到今作时,连杀斩的途径有了大幅的增加,出现了C或B+C的排列。所有的角色都装备了前冲,并可直接从前冲中(→A或B)开始连杀斩。

特殊技

特殊技,例如角色拥有的←+B的招数,也可直接发动连杀斩。

当然与前作相比,也有被制限的部分。从蹲A开始发动连杀技的取消就是其中一例,蹲A在连杀斩的途中虽还可使用,以其为首的连杀斩却是万万不可了,但是从普通技巧进入连杀斩的场合还很多,有兴趣的玩家来试试吧。

空中受身&战斗不能回避

当受到敌人攻击飞至最高处时按D键,即可空中受身,或在倒地前一瞬间按D键即可避免战斗不能状态。

空中受身就是指空中自我保护。在瞬间恢复到与平时跳跃相同的状态。这儿想要提醒各位玩家的是若连打D键则会使出空中弹挡,而空中弹挡在着地时,将有破绽,很有可能遭到重创,所以在空中受身时只按一次D键足矣。

附带一句,“月华Ⅱ”跳跃的落地动作不再僵硬,落地后的追打亦可被防住。

战斗不能回避技主要是针对击倒性攻击而使用,但是战斗不能回避的着地存在破绽,而这正是敌方发动连续技的最好时机,特别是在画面的边缘,无法回避时,使用此技当慎之又慎。

空中受身和战斗不能回避,只不过是技的一种。举一无法回避实例:→+C在空中被弹挡后受攻击。

■招式注释

A键:轻斩　B键:重斩　C键:脚　D:弹挡

→→:前冲、踏前　←←:踏后

▲:超必杀　●:潜在能力　★:乱舞奥义

前冲中↗:前冲跳　前冲中短↗:前冲小跳

START:挑拨

←+A:有效范围很短的弱斩

→+B:有效范围很大的强斩

→+C:将对手踢至屏幕边缘的技巧

剑质“力”状态中按BC:防御不能斩

剑质“技”状态中按BC:攻击上方的斩技

前冲中A或B:前冲上段攻击

前冲中↓+A或B:前冲下段攻击

对手倒地中↘+B:倒地攻击

接近中CD:投摔

责编/PERFECT



刹那

让你体验一下憎恨的力量吧！

技名	输入方法
无铭(壹)	↓↘→+A或B
无铭(贰)	→↓↘+A或B
无铭(叁)	↓↙←+B
无铭(肆)	→↓↘+C
无铭(伍)	→↘↓↙←+C
无铭(伍追)	硬体术中←↙↓↘→+C
▲无铭(绝)	↓↘→↓↘→+AB
●无铭(极)	→↘↓↙←×2+B
●无铭(极追)	潜在·硬体术中←↙↓↘→+AB
★无铭(灭)	↓↓+A或B



高岭响

根本无需多想！拔刀即斩！

技名	输入方法
远距斩	↓↘→+A或B
近距斩	→↓↘+B
水月突	→↓↘+C
居合	←↙↓↘→+C
拔斩	居合中C
拔斩·改	居合中BC
纸一重闪避	AB
闪电间隙	纸一重闪避中→+C
闪电避实	纸一重闪避中←+C
戒备之心	START按住不放
▲神气制胜	↓↙←↙→+AB
●心不畏死	→←↙↓↘→+B
★踏尸前行	↓↓+A或B



真田小次郎

在我收刀入鞘的瞬间对手已经倒地不起！这就是新选组的实力！

技名	输入方法
飞燕翼	↓↙←+C
却炎爪	瞬尘移动中C
不知火	↓↙←+A
焦咆哮	↓↙←+B
焰咆哮	→↓↘+A或B
将炎袭	→BC
寂静鼓动	BC(蓄)
△星火燎原	↓↘→+A或B
○红莲朱雀	↓↙←↙→+AB
●凤凰天升	↓↙←↙→+B(蓄)
★图南鹏翼	↓↓+A或B



嘉神慎之助

所谓的"朱雀之男"就是……

技名	输入方法
瞬尘	↓↘→+A
天地	↓↘→+B
翔尾闪	中却炎爪↓↘→+B
无明剑	→↓↘+A或B
虚空杀	→↘↓↙←+A或B
散华	跳跃中↓+C
无二·烈	↓↙←+C按住
疾空杀	→←↙↓↘→+AB
▲无明剑·赍	跳跃中←↙↓↘→+AB
●狼牙·零	跳跃中←↙↓↘→+B
★百舌连斩	↓↓+A或B



御名方守矢

你们很快就会看到我的修炼成果！

技名	输入方法
逸刀·胧·上段	↓↙←+A
逸刀·胧·中段	↓↙←+B
逸刀·胧·下段	↓↙←+C
逸刀·新月	→↓↘+A
逸刀·新月 里	→↓↘+B
逸刀·双月	新月击中后→↓↘+B
逸刀·月影 弱	→↓↘+A(按3回)
逸刀·月影 强	→↓↘+A(按4回)
带刀·步月	←↙↓+A
带刀·步月	←↙↓+B
带刀·步月	←↙↓+C
▲活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→+AB
●活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→+B
★活杀·白夜	↓↓+A或B



枫(觉醒)

这回要面对的将是成熟的苍龙。

技名	输入方法
晨明·疾风	↓↘→+A或B
晨明·空牙	→↓↘+A或B
晨明·高空牙	一次强击后→↓↘+B
晨明·连刃斩	↓↙←+C
晨明·岚讨	接近→↘↓↙←+C
晨明·追风	跳跃中↓↘→+C
一刀·雷霆	跳跃中CD
一刀·束风	↓↙←+C
▲活心·伏龙	↓↙←↙→+AB
▲活心·醒龙	↓↘→↓↘→+AB
●活心·亢龙	↓↙←↙→+B
●活心·苍龙	↓↘→↓↘→+B
★活心·九头龙	↓↓+A或B



骸

不仅杀戮使人振奋，就连被杀也是一种快感！

技名	输入方法
秃鹫	↓↙←+A或B
回转肝	→↓↘+A或B
舔地滑	→←→+C
斩肉镰鼬	←↙↓↘→+A或B
斩肉大铗	跳跃中↓↙←+A或B
无慈悲	(近)→↘↓↙←+C
狂行·脏物探	在倒地攻击中转动摇杆
啄食	秃鹫中↑+B
回转肝追加	回转肝中A或B连打
▲迷凶死哀·凶器	↓↘→↓↘→+AB
●迷凶死哀·凶机	↓↘→↓↘→+B
★狂喜·微尘刻命	↓↓+A或B



李烈火

交手时我要注意对方的一呼吸一吸。

技名	输入方法
龙棍旋	↓↙←+C×3
龙翔旋	跳跃中↓↙←+C×2
炎扇翔	↓蓄↑+B
炎龙摆尾	→↘↓↙←+A或B
无影脚	跳跃中↓↘→+C
霞	A+B
火影	霞中按A
焰群	霞中按B
旋风	霞中按C
发劲	霞中按D
龙碎落	连携中→+C
息吹	挑拨中START键按住
▲奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→+AB
●奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→+B
★绝命奥义·天地黎明脚	↓↓+A或B



直卫示源

格斗是毒手尊拳的擂台，只有生死，没有输赢。

技名	输入方法
白虎爪	↓↙←+A或B
白虎袭	↓↙←+C
烈咆哮	→↓↘+A
绝咆哮	→↓↘+B
翡翠碎	←↙↓↘→+A或B或C
金刚碎	→↘↓↙←→+C
坏	金刚碎中←↙↓↘→+A
握	金刚碎中←↙↓↘→+B
溃	坏中↓↙←+A
烈	坏中↓↙←+B
升	握中↓↙←+A
堕	握中↓↙←+C
琉璃碎	跳跃中CD
▲暴虎冯河	↓↘→↓↘→+AB
▲惊天动地	暴虎冯河中→↘↓↙←×2+B
▲勇往直前	暴虎冯河中←↙↓↘→+B
▲动天惊地	→↘↓↙←×2+AB
▲震天动地	坏中→↘↓↙←×2+AB
▲因果应报	←↙↓↘→←+AB
●不俱戴天	→↘↓↙←×2+B
●怒发冲天	握中→↘↓↙←×2+C
★拔山倒河	↓↓+A或B



一条明

符咒和供召唤用的人偶就藏在袖衣中。

技名	输入方法
式神·天空	↓↘→+A或B
劾鬼·泥田坊	→↓↘+A或B或C
明流·踢转	泥田坊接地后A~C按住
明流·滑倒	泥田坊接地后↑+A
明流·镇纸投	泥田坊接地后↑+B
明流·踢投	泥田坊接地后↑+C
明流·踢落	泥田坊接地后↓+C
光明五十五灵符 右往左往	←↓↙+A(剑质G减少)
光明五十五灵符 天地无用	←↓↙+B(剑质G减少)
光明五十五灵符 暗中摸索	←↓↙+C(剑质G减少)
天文·星之巡回	↓↑+C
天文·北极悬天	星之巡回后↓↑+C
天文·北斗回旋	星之巡回后↓↑+B
劾鬼·清姬	→↘↓↙←+A
怪异人形	→↘↓↙←+B(剑质G减少)
变化人形	→↘↓↙←+C
明流·踩踏(力)	空中↓+C
明流·踩踏(技)	空中↓+C
天文·宿曜坠落	空中CD
赤狸潜入	倒地中START按住
▲式神·六合	↓↙←↙→+AB
●劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→+B
★天文·漫天繁星	↓↓+A或B



天野漂

酒、女人、喧哗，这就是平生的嗜好。

技名	输入方法
雀刺	→↙→+A或B
居飞车穴熊	A连打
必至	→↘↓↙←+B(按键蓄力)
高飞车	→↘↓↙←+C
将死	(近)↘↘+C
跳马	→↓↘+C
居飞车穴熊·续	居飞车穴熊中↓↘→+B
必至·将	必至输入后键按住
必至·偏	必至按键蓄力中按D
风车	↓↙←+A
超挑拨	↓↘→+START
▲盘上此之一手“合金”	→↘↓↙←×2+AB
●盘上此之一手“飞车”	→↘↓↙←×2+B
●盘上此之一手“角行”	→↘↓↙←×2+A
★鞘金	↓↓+A或B



雪

难道使用投技的机会变少了吗？

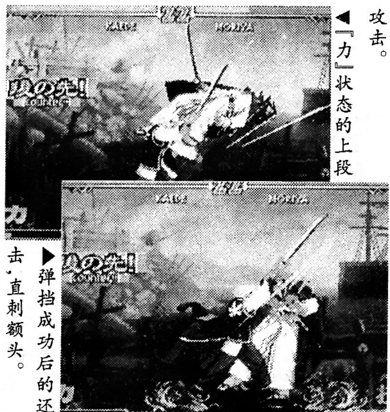
技名	输入方法
冰刃	↓↘→+A或B
霜华	→↓↘+A或B
瞬雪斩	↓↙←+A或B
冰镜	←↙↓↘→+C
垂斩	→↘↓↙←+C
▲冰树	↓↘→↓↘→+AB
●真·雪风卷	↓↙←↙→+B
★深·雪风卷	↓↓+A或B



神崎十三

威力大增，灵机一动的大爆发。

技名	输入方法
爆破	↓↘→+A或B
强装镇定	↓↘→+C
倘若花开	↓↙←+C
激震	→↓↘+A或B
岩石碎	→(蓄)←+C
铁头	岩石碎中↓↘→+C
叩	→↘↓↙←+A
金刚重坠	叩中↓↘→+A
擂碎	叩中↓↘→+B
猛投	→↘↓↙←+B
打飞	猛投中↓↘→+B
击飞	猛投中↓↘→+C
▲本垒打！	猛投中↓↘→+AB
▲大胆不敌 略 惊愕火山弹	↓↘→↓↘→+AB
▲刮目！	金刚重坠中→↘↓↙←×2+AB
●超激烈呆然 略 天大喷火	↓↘→↓↘→+B
●超激动！	刮目中→↘↓↙←×2+B
★超鲜烈改善 略 自在大乱打	↓↓+A或B



◀「力」状态的上段攻击。

▶弹挡成功后的还击，直刺额头。



鹫冢庆一郎

击倒他，而后把他踩在自己的脚下。

技名	输入方法
疾空杀	←要素蓄→要素+A或B
虚空杀	↓要素蓄↑要素+A或B
狼牙	←要素蓄→要素+C
狼牙·直式	狼牙后↓↘→+C
狼牙·斜式	狼牙后↓↙←+C
狼牙·伏式	狼牙后↓↙←+B
俊杀	↓↙←+A或B
俊杀·连	俊杀打击后A或B连打
俊速·无缝隙	(力状态)BC按住蓄力
▲真·狼牙	↓↙←↙→+AB
●最终·狼牙	↓↙←↙→+B
★绝·狼牙	↓↓+A或B

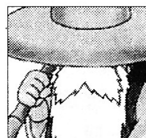
注：参看出招前务必仔细阅读系统介绍部分的“招式注释”。



斩铁

要在对手出招之前就把他结果掉！

技名	输入方法
流影刃	↓↘→+A
胧斩	→↓↘+C
气功炮	↓↙←+B
影法师	→←→+C
断骨破	影法师中↓↙←+A
霞斩	影法师中↓↙←+B
天魔落	→↘↓↙←+C(跳跃中皆可)
水面隐	←↓↙+A
骸缝	跳跃中↓↘→+A或B
天魔脚	跳跃中↓+C
转轮	天魔脚中↓+C
▲断钢刃	→←↙↓↘→+AB
●暗猎	→↘↓↙←×2+B
★螳螂双刃	↓↓+A或B



玄武之翁

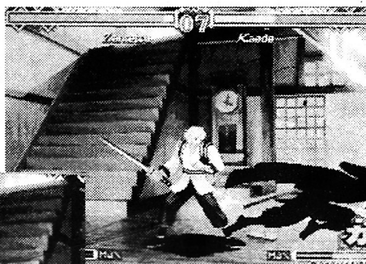
静心的垂钓能够让人看破武学的玄妙。

技名	输入方法
龟筮	↓↘→+A
龟筮	↓↘→+B
龟筮	↓↘→+C
龟舞·地	→↘↓↙←+A或B
龟舞·天	→↘↓↙←+C
钓果大良	→↓↘+A
钓果大良	→↓↘+B
钓果大良	→↓↘+C
无功用·天	←↓↙+C
无功用·地	←↓↙+B
无功用·人	←↓↙+A
▲玄武咆哮	→←↙↓↘→+AB
●玄武怒	→←↙↓↘→+B
★玄武舞	↓↓+A或B



▼从出招表中我们就会发现新作的必杀技数目较前作有了明显的提升，值得期待。

▲神崎十三猛挥舞挂着残像的大棒子，可是由于距离不合适，一条明根本不作防御，继续悠悠闲地踱步，不是挑拨的挑拨。



▼御名方守矢一直是雪暗恋的对象。而鹫冢庆一郎使用超杀时出现的“诚”字更是令人记忆犹新。因此这二人都是街机厅中非常叫座的热门角色。

▲不知道枫右侧的黑影是谁，有可能是发动突进技后留下的“供观赏”用的残像吧！



——对战心得——

最后，为了让各位同仁能轻松地游戏于月华剑士第二幕的世界中，我们总结把几点经验与君共享。

■注意超奥义：只要是角色在空中使出的超奥义，即使被弹挡，也仍旧要被超奥义击中，这次连空中也不再安全，在对付能使用超奥义的对手时要千万小心。

■注意弹挡：尽管弱攻击等所谓的牵制技被多数人定位为低风险，实际上只要适时出手，同样能用连续技给予重创，因为出手过于谨慎，而轻易地放弃机会的事比比皆是。

■关于投技：“月华 2”给人的感觉是投技的范围小了，经常在想：“被摔了”时，实际上再进一步才可以。另外，前冲中不易使出投技之时，仅按 C+D 即可。

■关于“力”槽，与“技”相比“力”槽绝对容易续得多，大概“技”是专为上级者设计的吧。

■前冲无法急停，前作一大缺点是爱用前冲。冲技一停即进行攻击成了固定的套路，而“月华 2”前冲极易从对手跳起的空挡冲至敌后，但无法转身，处在被动挨打的局面，所以前冲的使用方法与前作比也当进一步改进了哟。

特别致谢北师大 97 日专张凌志、张伟建协力编译。

拆招与破招——《天草降临》

霸王塾

四川 宜宾 罗龙

何谓拆招？何谓破招？其实很简单。拆招就是从多方面（比如对手的习惯、时间、血槽剩余多少、怒槽是否蓄满等等）去判断和预测对手的招式，并选择适当的方法躲避或防御。而破招则是用主动攻击破坏掉对手出招。举个简单的例子吧，很多初学者常用加尔福特的空中重斩接上落地后的蹲下重斩来压制对手。最初对手也许会中一两次，可使用的次数多了，再笨的人也会看穿，先站立防御再蹲下防御（除非他压根儿不知道站防和蹲防有何区别），此则拆招；而在防住了别人的重斩之后，用中斩或重斩反击，此乃破招也。

那么，在实战中，该如何去拆招，又该如何去破招呢？就让我们设想一下，如果你正在街机厅使用加尔福特与别人对战，你会怎样出招呢？加尔福特最简单的（同时也是最难防的）招式，恐怕就是前冲攻击了。由于他的前冲中斩或腿攻击属于下段攻击，须蹲防；而前冲重斩攻击属于中段攻击，须站防，这两招交替使用，必然给对手造成很大麻烦。现在请你先替对手想想，要是他无法防住加尔福特的前冲攻击，他会怎么办呢？“这还不简单，跳起来不就得了？”很好，你已经开始拆解对手的招式了。如果你使用加尔福特的前冲攻击被对手躲过，你又该怎么办呢？对了，在前冲落空后，趁对手滞空的时候绕到他身后去，待他落地时先破坏防御（即用C键捉住对手），再给以重创。因此，简单地原地跳起来躲开加尔福特的前冲攻击，是不成功的。请再想想别的方法。什么？向后跳？嗯，不错！可是你想过没有，向后跳虽能躲过一时的攻击，但是也丝毫不能反击。一旦对手发现你只会向后跳来躲开他的前冲攻击，那他下次再前冲到你面前的时候，不出刀攻击，而是直接跳起重斩，你不又中招了吗？所以这一招也不行。诸位应该听说过“进攻是最好的防守”这句话吧！**在对战中，一昧的防御和躲避是不可能获胜的，单是拆招远远不够，只有破招才是获胜的关键。**

还是加尔福特的前冲攻击，让我们再来讨论一下如何将它破掉。还记得A、B两键同时按下的作用吗？回避！当对手冲过来的时候，使用回避，这样对手不仅无法击中你，你还可以趁其处于收招硬直中给之以重创，这，不就破招了吗？别高兴，还没完，要是你使用的是加尔福特，看到对手用回避闪过了你的前冲攻击并且还击了你，一定不甘心吧。那就换换招式：前冲的时候别出刀，跑过去直接捉住对手怎么样？哈，这下回避也没辙了吧！现在又换回来想想，回避不行了，还有办法躲开那烦人的前冲攻击吗？答案是肯定的。前冲攻击，必须用前冲起招。要彻底防住，把前冲破坏掉不就行了吗？站立中斩、飞行道具完全可以让对手偷鸡不成倒蚀米，也只有这样才是最完美的破招法，只不过要把握好出招的时机罢了。

用了这么多篇幅讲如何用好，以及如何破掉加尔福特的前冲攻击（是否有些自相矛盾），高手们早已不耐烦了吧。其实，我只是想告诉大家如何去积极的拆招和破招而已。**再严密的招式，也有它的破绽，只要你肯积极地去拆和破，还有赢不了的人吗？**



←所有的格斗游戏，都会考虑招式之间的『拆』与『破』，否则就会影响角色之间的平衡性。将游戏调至最难，就会发现CPU也是个拆破招的高手。

再举一些例子吧。当选用加尔福特（修罗）的时候，对手一旦倒在自己身边，立即使用空袭忍犬（↓↙←＋C），在已经来不及前冲或后退的情况下，如果对手起身后站防，则使用蹲下重斩；而对手要是起身后蹲防，当然使用不意打（BC同时按）啦。至于对手将如何动作，就要靠你去拆了（不是让你“猜”）。怎么样，这招很诡吧？什么，可以破掉？起身后把加尔福特捉住就行了？好极了，你已经开始拆招并破招了，但同时你又上了老鸟们的圈套——“想捉我？我跳！嘿，挨巴比咬了吧！”使用过影分身（→←↙↓↘→＋A/B）吗？这又是一例。如果你在屏幕左方，那我也分身到左方，趁你没回过神来，一把抓住然后重创。再来一次怎么样？相信各位不会再上第二次当了，轻轻松松跳起来，不就捉不到了吗？咦？怎么还是中招了？原来这次我出现在右方，并向你发了一枚电光镖（↓↘→＋斩）。以上两招其实都可以轻易破掉，而且方法还不只一种，但我不想说了，留给各位去思考吧。

除了加尔福特，几乎人人都有难对付的招式，像牙神幻十郎（修罗）的“三连杀”、柳生十兵卫（罗刹）的“柳生心眼刀”（即架刀）等都需要认真去拆和破。我之所以举了这么多加尔福特的例子，是因为看见不少人喜欢用他，而且他的每一招，不管是修罗还是罗刹，都有好些种出法和变招，再加上他的速度，以至于我的好友们都认为他是《天草降临》中的“最强人物”。用他作例子，希望大家能够结合平时的经验更好地理解。我个人认为，《天草降临》的系统设计得很合理，既注意了招式的严密性，也注意了招与招之间的相克性，不会出现某些格斗游戏中出现的“一招打天下”或“一人闯通关”的局面，这点要比KOF97做得好。这就使得各角色之间的实力更为平衡，拆招和破招也变得更为有趣。如果大家肯投入到拆招和破招中去，相信一定能得到比刀光剑影的快感、对战胜利的喜悦更多的乐趣。^-^

→↓↘格斗天书↓↘→

天草连续技浅谈

四川自贡 范晓东

大家好，下文酝酿已久，由于某种原因一直未投稿，今天有幸和大家探讨，我要谈的只是部分强力型角色所特有的连续技，一旦成功，会大大扣去对方体力甚至使之KO。记得有一次我用风间火月将对手一击OVER后，气得那人差点"暴走"。

■霸王丸(罗刹)

①(已方怒气满，对手于版边)跳跃重斩·站立中斩·刚破(→↓↘D)·站立中斩·夙刃(←↓↙斩)·以下选择其一：

A、弧月斩(→↓↘斩)　B、天霸断空脚(←→↘↓A+B)

C、↑+斩

②(无条件)C+D·(AABBCCABCCC)·刚破……(一击必杀！)

③(条件不限)站立中斩·刚破……(一击必杀)

■牙神幻十郎(共通)：

①(条件不限)将对方向后扯·前冲中B……(一击必杀)

②(无条件)跳跃重斩·向后扯·前冲中B·蹲下重斩·↘B

③(此招限修罗，已方怒气满，对手于版边)跳跃重斩·站立中斩·三连杀到第二斩时有以下两种选择

A、桐霸光翼刀(→↓↘斩)　B、五光斩(←→↘↓A+B)

■桔右京(罗刹)：

①(对手位于版边)站立中斩·云雀(↓↙←D)……(一击必杀，注意掌握好按键时间)

②(已方怒满，对手于版边)站立中斩·云雀·站立中斩·梦想残光霞(←→↘↓A+B)

■风间火月(共通)：

①(条件不限)C+D·(AABBCC)·C+D·(AABBCC)……

②(此招限于修罗，血红后怒气爆发，灾炎三次后)跳跃重斩·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·MAX大爆杀(→↓↘D)——一击KO！

③(限于罗刹，血红后怒气爆发)跳跃重斩·站立中斩·A+B+C·站立中斩·A+B+C·站立中斩·六道烈火(↓↘→A·↓↘→B)·炎邪觉醒(←→↘↓A+B)——KO！

注：每名角色都可在血红怒气爆发后使用B·A+B+C·B·A+B+C·B·超杀，考虑到普遍性而未一一列出。

■天草四郎时贞(罗刹，怒气满，对手于版边)

弱冥府魔障弹(↓↘→A，由于怒气满时，此招只有打满9斩对方才会倒地，而位于版边对方只被打7斩)·(至对手剩一丁点体力)·凶冥十杀阵(←→↘↓A+B，仅为增强华丽程度，可不使用。多少斩？请自己数。)

■服部半藏(有怒气是龙，无怒气是虫的家伙，条件：怒气满，对手于版边)跳跃重斩·站立中斩·爆炎龙(↓↙←斩)·此时有以下两种选择：

A、修罗则：微尘隐(←→↘↓A+B)　B、罗刹则跳跃重斩，着地后就随机应变了

笔者水平有限，错漏之处望各位多多赐教。(天语/对一些"过时"格斗游戏，本栏仍然支持！错漏难免，允许他人更正)

KOF人物实战法杂谈(97罗伯特&98坂崎琢磨)

福建泉州 戴勋

罗伯特是个较容易掌握的人物，初学者或老将都喜用。除常用的连技处，笔者最常用也自认为最有效的连续技是：极限流连舞脚·跳D追打·飞燕旋风脚·站立D。最后的站立D攻击常常成功，因为有的对手一般认为"连舞脚·跳跃D追打"已经是攻击完毕了，谁知冷不防中了速度很快的飞燕旋风脚。即使这样，有的对手仍急于反击，而往往中了随之而来的长距离大力量之"站立D"。如果整个连续过程一气呵成，无论是对电脑，还是对战，都会打掉对手45%体力(最少)，但对手如果识破此招而从飞燕旋风脚就开始防住的话，就要视情况而定，如果对手已被迫退至屏幕角上而所剩能量又不足十分之一，我们则可使用超杀"无影疾风重段脚"来结束战斗。反之则要么仍以"飞燕旋风脚"追打，要么立即收招另找机会。

罗伯特还有一招震撼连续技：根限流连舞脚(←↓→B或D)·龙虎乱舞。有些朋友看别人能使出，自己找不到感觉。其窍门是在连舞脚使出后的最后一个高蹬腿动作击中对手的一瞬间使出乱舞。而后者的招令要变成↓↘→D↓↙←A，这样把指令分成两部分：方向杆前旋时按D键，后旋时按A，输入要快，应在那高蹬腿动作击中的一瞬间完成。多练习。如果成功了在对战中给对手的心理震撼是很大的，至少，目击者不会再把你当成新手来看待，可能会肃然起敬。

身为老头子队的一员其上手程度不言而喻，一个字：霸。最常用的实用技是：跳D·↓C·←→D·←→←→A或C。而"疾风脚·百裂手"也是人们喜用的招式，但如果前者被防住则必受强力反击。解决的办法是：当疾风脚第一击被防住时立即使出龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←A或C)。98中此人的乱舞具有一段时间的无敌态，不仅对空好，还可穿过各种飞行道具，如暗拂、虎煌拳、荒咬、毒咬等手法。这样一来，如果对手胆敢对"疾风脚"进行防守反击的话，势必挨打。

"对战时，与对手拉开距离，可以重虎煌拳(←↓→C)进行巨大的牵制。其虎煌拳位居中上，发速也快，急于跳跃的人会被重挫，如果对手用前紧急回避，则不可防御技霸王至高脚(→↘↓↙←D)可令其立即中招。关于龙虎乱舞这一超杀，可空地两用，对地时先给重乱舞，趁对手想反击时再给轻乱舞，则对方必中无疑。

对空优选法：↓C，快拳(→←→C)，龙虎乱舞，重虎煌拳

对地法：重虎煌拳，龙虎乱舞，鬼神击(↓↘→×2A或C)"

——玉溪市红塔区四中　SFX

'98部分连续技 霸王塾

高打乐园——街机仔之天堂

广东开平 关丹丹
哈尔滨 韩睿



天语/这里再对KOF系列的连续技分类作一个简单归纳，以利玩家自行发展出实用的技巧。

①跳跃攻击(C or D)·普通技(·特殊技)·(超)必杀技

②必杀技·普通技(必杀技)·(超)必杀技

③超重攻击或特定必杀技(打出COUNTER or CRITICAL)·(超)必杀技

④对手在版边时，可衍生出特定大段连技，直至一击KO.

许多未来得及刊发的文字，我们今后讨论。

■莉安娜:

①跳D·D·打击(→B,空中CANCEL)·V字金锯(MAX)

②(近墙)威武军刀·V字金锯/旋转火花

③跳C·↓A×2·月光锯

④跳D·D·旋转火花

■拉尔夫:

①跳D·C·超级阿根庭攻击/超级机炮拳/骑马机炮拳

②拉尔夫踢/空中吹飞攻击·骑马机炮拳

■克拉克:

①跳D·C(1HIT)·超级阿根庭攻击·追打烈火闪光肘

②跳D·C(1HIT时)·终极阿庭攻击/旋转摇篮·追打

■麻宫雅典娜:

①跳C·C·连环腿(→B)·闪光水晶波/空中光剑

②B·超级精神透·(立即上前)闪光水晶波

③(近墙)超级精神透·凤凰剑·划空光剑/闪光水晶波

■椎拳崇:

①跳D·D·龙连打地龙/神龙天舞脚/仙气发动

②跳D·D·龙连打·龙连打天龙

■镇元斋:

①跳C·C·轰栏炎炮/瓢箪袭/柳磷蓬莱

②↓C·醉管卷翁

■神乐千鹤:

①跳C·C·铮铮(→A)·任何招

②跳D·↓A×2·零技之楚

③近立C·瑜瑜(→B)·三籁布阵·追打

■不知火舞:

①跳D·C(或↓C)·任何招

②黑燕之舞·C·龙炎舞

③(负面舞)小夜千鸟·龙炎舞

■京:

①跳D·D(2HIT)·幻影踢/龙卷踢(→↘↓↙←D)

②跳D·B·落地击

③(近墙)跳D·B·惊异玫瑰·龙卷踢

■金家藩:

①跳D·C·任何招

②↓B、B、A·空砂尘/飞燕脚/凤凰脚

③(近墙)飞翔脚(对手于空中被击中)·飞燕斩/凤凰脚

④跳D·C·多位打击(→A)·空中凤凰脚

⑤飞翔脚(于空中击中对手)·半月斩·飞燕斩

⑥(跳跃)飞翔脚(逆向攻击)·↓B·C·霸气脚·凤凰脚

⑦↓C·霸气脚·凤凰脚

⑧飞翔脚逆向攻击后·②技



■陈可汉:

①跳D·A·大破坏投/铁球大回转

②↓C·轮逃/铁球大暴走

③跳D·↓C·铁球大压杀

④铁球大暴走(最后是使出一脚)·铁球大压杀

■蔡宝健:

①跳C·↓C·通魔蹴(→B)·A·凤凰脚(↓↘→↘↓↙←B)

②跳C·↓A、A·凤凰脚

③飞翔脚(逆向攻击)·↓(A×2)·A·凤凰脚

④二段斩(→B)·回转飞猿斩

⑤COUNTER后(超重击)·真超绝龙卷真空斩

■七枷社:

①跳D·C·标准大锤(→A)·升龙决斗/喷气反击/超杀

②跳D(逆向攻击)·A·C·→A·最终冲击

③跳D·(↓A)×2·最终冲击

■夏尔米:

①跳D·C·螺旋打·夏尔米的天真

②跳D·B·鞭苔·夏尔米的天真

③跳C·A·B(1HIT)·→↓↘B·追加攻击

④跳D·C·夏尔米闪耀(MAX)

■克莉丝:

①跳C·C·针刺(→A)·滑触/超杀

②方向变换·↓C·针刺·滑触

③跳C·C·卸下踢

④↓B·↓A·→A·连续滑触(↓↘→×2 A或C)

→↓↘格斗天书↓↘→

格斗要素之我见

上海 ANAKARIS

如今中国的2D格斗界几乎已是SNK的天下,"天尊"沦落为一个沉默的小伙伴。新一代的格斗玩家可能都是在SNK游戏的抚育下成长起来的。然而，这里笔者愿意藉由卡普空的老作品加上个人经验来谈谈平面格斗的几个因素。



格斗，笔者认为，它带给玩家的**力度感**是由角色出招时的姿态、速度，被击打者的防御或受创动作、硬直时间以及击打时的音效综合决定的。最初的《SF2》在这些方面表现得不错。后来CAPCOM的游戏风格日益趋向卡通化，暴力感大幅减少，此类的典型《恶魔战士Ⅱ》力度感不足，正是因为动作太过细腻而造成。但《恶魔救世主》中改进了：许多角色的重拳或重脚击中对手时，能打得对手原地打转，即使被防住，处于防御姿态的对手也会出现震动。在《ZERO Ⅱ》中元的逆泷(→↓↘+K连打)，如果用重K按，掌握好由慢至快的按键节奏，最多时可以看到元在空中连续踢对方八下的动作(越踢越快)，这种由按键节奏决定动作幅度的设定也是力度感的一种体现。

但是在许多时候，力度感的体现容易走向反面。即，出招过快而相应的受创硬直过长。这将对招式平衡性产生消极影响。

同时笔者发现，由于《SF2》年代久远，现在的部分玩家并未很好地研究过。然而不了解《SF2》,便难以理解CAPCOM格斗作品的真谛。

笔者浅见，**连技有"软"、"硬"之分**。硬者即利用对手中招后硬直时间长于自己的变招时间而一气攻入的连续技，一般屏幕上会显示出连击次数。这种连续技往往有一个起始的，破绽较小的，试探性的动作。通常提到的"带来爽快感"的连技即指这一类。其缺点在于易使游戏者陷入将局面引向连技的单调套路。CAPCOM作品的战略则更注重另一类"软"连技，即通过原本比较松散，不能造成连击的招式相连来压迫对手，使之在战局上处于被动地位，进而逐渐消弱乃至战胜对方，不太讲究硬连技的那种要一口气KO对方的气势。比如在《SF2》中，RYU在离对手较近距离时可以使用慢波动拳(↓↘→+弱P)→快波动拳(↓↘→+强P)的软连技。对手防住第一波后很容易产生跃过第二波进行反击的想法，实际上其防御硬直解除时第二波已经出手，如果前跳势必中招。这两招并不能连成2HIT(除非双方靠得极近时)，但为些连用可以使之产生内在的联系，尤为中国书法之"笔断气连"。软连技的优点在于不像硬连技一旦发动就比较固定，而是使攻防双方都有较多的变化机会。一般来讲，对于上面这种软连技，如果对方死守，"蹭"掉两丝血外，其局面也显得被动；用原地起跳可以避过第二波，不致被动，但是攻方也可改变策略；如连发两个慢波，守方依旧原地起跳的话，多半会在落下时中第二波；另外，有的角色作为守方在距离合适时也可以化被动为主动，如拜森可以用瞬间无敌的野牛冲顶(↓蓄↑+P)，达尔锡可以用滑铲(↓+强K)，都是避过第二波直接攻击RYU的方法，当然RYU也可以有相应的变招。**从以上可以看出，在软连技的过程中，包含了许多对对方心理的揣摩，进而制定自己的攻防方案**，其变化要较硬连技丰富。这就是CAPCOM作品指导思想的要点，也算是"格斗游戏之道"的体现之一吧！

要注意的是，格斗游戏的道不是"格斗的道"。格斗之道追求一击必杀，而游戏毕竟是游戏，双方均有机会时才有乐趣。因此，笔者是不赞成对方一有破绽就以一些极强悍的硬连技教训甚或直接KO之，略施薄惩则可。游戏角色的**平衡性**实际上是"道"的最重要体现。平衡性太差的游戏有时候是不值一玩的——对于以个别角色靠着几式"赖招"百战百胜者，普通玩家无法应付的话，大可用连续自杀两盘以示不屑，不就是一个币吗？笔者使用的达尔锡(公认的弱角色)，大部分的RYU都不是对手，其余像拳打不动的大胖子加格诺特、会浮空的法老王等人，用好便会发现他们是非常厉害的角色，也正是这些似弱实强的角色给格斗带来了别样的乐趣。

"我有几句话要说"——"我爱EX2中的林中小河主场。打到林中小河那个场地，我常常会入迷。有一次看着隆与肯对峙，竟感到一种从未有过的震撼，或许是因为他们身上那种格斗的气质吧。大概是我有点傻。不过我觉得EX2的意境已达到前所未有的高度，不知各位编辑是何看法？"(上海同济大学 何敏)

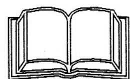
——编者倒是认为街霸EX系列很好地证明了街机CAPCOM派玩家也会施展连续技(尤其是那些擅长使用摔系角色的朋友)。另外我个人认为2代不如1代那么硬朗，人物被击打时的效果音糟糕，加之对硬直作了调整，手感发飘，而最后的"高人达"太也霸道。ARIKA的惊世才华在EX1中展现的更多些。

"我也有几句话要说"——"什么叫酷？喧哗不是酷。说到酷哥，本人首推古烈！要让人觉得酷，不是靠摆造型和说一堆废话，最好是什么都不做。"(盘锦辽河油田 鸟语)

——关于"酷"，我觉得：除了酷之外，最好有些其他的东西。其实，人物性格要靠故事情节和画面细节反映。"除了酷还是酷"那样的角色之所以存在，是因为不同玩家对此有着不同的追求。

→拿这四大天王来说，编者认为，大警最酷了。大家认为呢？





游戏文化浅研：形式与内涵(二)

文 ROCKMAN／责编天师

天语/GRANDIA2制作人宫路武指出：为了将CG的俗味减至最低，格2全部是即时演算，但数位玩家看过游戏画面后，他们大多认为需要导入我认为俗气的CG。因此现在该怎么做，我是有点疑惑的。我认为今后DC在如何能够全部利用即时处理的机能来处理光源计算等内容的技术上，会是相当重要的工作。像室内开启照明、关闭照明，或是在迷宫中拿着火把走动时，随着光的动作，影子也会跟着摇动，这种高临场感的演出在DC中都是可以实现的，然而，在DC上出游戏，并非只是大量导入美丽画像就"好"了，只有巧妙地使用即时处理的机能来进行创作，才能实现许多游戏制作者的梦想。我们今后仍要自行创造DC的软件开发工具。

与上述观点类似的，还有"即时处理"的D2制作人——饭野贤治。

三 装扮与本质是两码事

打扮得花枝招展的人，你会首先想到她卸妆后的样子吗？

声光效果与游戏性是一对老话题。随着硬件的提升，前者在游戏中的作用不可同日而语（硬件升级的直接理由，便是"包装"游戏，这点无可非议），游戏性的传统地位遭到冲击。从经验上看，前者更能促销，而后者才是购入软件的最终目的。不仅是玩家，连一些厂商也存在误区：要声光效果出色就必须牺牲游戏性做为代价。此无异于宣称"西装革履的现代人总比身着兽皮的原始人愚蠢"。觉得现在的游戏不如以前有趣，很可能是由于画面的大幅升级与游戏性无质的提高之间不平衡所产生的副作用。"看"的成分多于"玩"也是失败的原因之一，遗憾的是能尽量完美处理这两点的只有极少数游戏厂商。

对于次世代游戏的特征之一——CG MOVIE，不惜戴上"逆反潮流"帽子的Rockman有话要说。

未能体现"主动地去玩"的CG MOVIE只能称为游戏本质的附属物。与电影经典片段同理，强化影像制作能更直观的营造种种耐人寻味的气氛，从而进一步给予玩家"无限的感动"，其中富含内在也非游戏画面可比。但请不要忘了，"Soul Edge"的片头做了六个月，与整个系统制作时间相当，费时费力。"最终幻想Ⅶ"的杀手锏是贯穿整个游戏的45分钟CG，让人觉得更像是一部（感人的）电影！注意，这是游戏，偏离游戏性力辩什么MOVIE内蕴多深多深，并列之为充要条件，倒让人奇怪。似乎随着机能的提升，反而将游戏本应有的东西冲淡了——即，大家既然发现满足某种要求的最佳方式是电影或其它，选择不占优势的游戏还有意义么？"游戏"是用来游戏的，畸形发展的最终结果是被其它方式同化掉。声称做全CG游戏的公司何不干脆将之改为电影，尔后取名为"玩具总动员续集"，势必热销！？以电影化为"跳板"探讨数字化未来的厂商不知何时才能学乖？（"棒打出头鸟"，有褒有贬的史氏总被当成"出格"的例子，从中只能看出其影响力之大，以上并无恶意。）

本质和装扮虽是两码事，但失去艳丽衣裳的"灰姑娘"能否赢得"王子"的眼光是个大问题。且看世嘉新主机日后能不能"双丰收"。

四 形式要素

上面乱扯一通，好象与主题关系不大？来点"实在"的吧！

内涵在最平常的形式中体现，只要深入挖掘，就能发现，或许你早就这么想，藏锋不露而已。

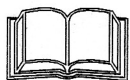
1）背景：像做数学题不知用哪条公式一样，无法融入游戏就是不了解游戏背景的结果。古代（包括中世纪）、现代、未来以及虚幻世界统称为四大舞台，现成资料被制作者深谙并取舍的缘故，各舞台按特征区分比较模糊，因为在游戏中可以用一个你半懂不懂非常"科学化"的籍口，在现代让侏罗纪的恐龙复活；中世纪频繁出现近现代的蒸汽火车及以现代工程学角度也无法解释的飞行器……留有最大空想余地的虚幻世界则可同时具备中世纪和现代文明皆有之的特点，也到处充盈着将现代成品提升变种的未来产物。总之得有"虚构的真实"，若无真实性存在，游戏者很难接受。

2）世界观：不明确游戏世界观，就对设计者要在游戏中表达的东西一无所知。每个人都有自己到世界的认识和看法，形成的理念迥异，所激发，撷取的灵感又不尽相同，因此才有游戏的多姿多彩。虽然风格多变，但"正义战胜邪恶"、"战争与和平"、"爱和恨"等几大主题是永恒不变的，它们通常水乳交融、使人产生共鸣，达到感染人的目的，继而引发深沉的思考。对这些固定不变的模式，人们欣然接受。所有人都能在悲凉、愉悦；诙谐、严肃；暴戾、善良种种对立的世界观做出简单不过的选择，但操纵外星异族毁灭人类，带着纳粹的野心征服世界的事还是不做为好。有可能的话，更应该了解游戏中人物持有何种鲜明的人生观，说不定能给人某种启迪。（恶魔猎手多诺瓦身被强大的黑暗力量，却因此有强烈的负罪感，发誓铲除黑暗以寻求人生价值的世界观令人记忆忧新。）

3）角色：游戏者在游戏中得到第一印象的好坏，往往在于角色是否吸引人，即角色有无足够的魅力。提起"FF7"，大家首先想到的一定是那一头酷发、肩负酷刀、有着很酷表情和姿势的克劳德。利用夸张变型创造有"伸缩性"角色是制做者惯用的手段：用惊人的身躯、超常的肌肉表现钢铁巨汉；清秀矜持的女子有水晶般的眼睛；被重达100t的锤子砸中、高温烧成焦炭也不会死的喜剧角色…把主角设定成像阿诺·施瓦辛格那种无敌至尊的游戏不多见，估计那样做只会使游戏乏味，游戏男主角一般是10~25岁左右有潜力的帅气少年或青年（也有例外），这点与电影有区别。另外，笔者发现"人主为先"相当重要，最先使你心灵受到震撼的角色是最难磨灭的形象。

4）游戏的本钱——游戏性：是区别于影视、音乐的显著条件。游戏者在一款游戏上花多少时间取决于该游戏的游戏性强弱。对于游戏性，不同层次的玩家各执一词，我的理解是：游戏性由个人决定，只要自己能玩得开心，就是游戏性强——哪怕别人的评价都很低，反之亦成立。一般来说，玩家能达成共识，因为被视为经典的游戏一定有出类拔萃之处。难度高不意味游戏性强，但有深度的作品还需多花心思琢磨，要有所准备，自认为了不起就挑战高难度吧！凡事难以两全，有些公司会考虑降低游戏难度以符合大众化以便获取更广阔市场，而上手不易的游戏遭到冷落。如何处理游戏者意识上的分歧仍是商家今后最大的课题。

作者于文中阐述的观点，仅供读者参考。*未完待续*

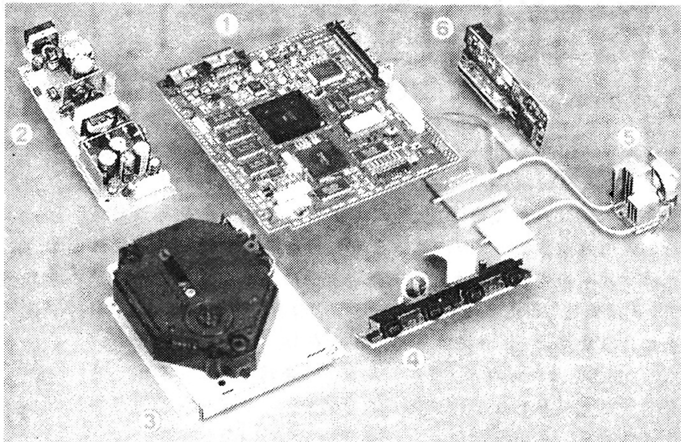


科·普·园·地

有必要讨论令玩家着迷的计算机信息界话题

用计算机知识武装游戏机玩家

编者按/杂志不是“一言堂”，大家都有发言权。“科普园地”栏目欢迎读者参与。关于DC性能问题的讨论，看来基本可以告一段落了。DC外型之“小巧”如果不亲眼看一看是不会相信的，而它却能达到MODEL3这世界最强基板的效果。从这个“小”字，我们深切地感受到主机的进化程度。



DC分解图(因主机非常精密，绝对禁止玩家自行拆解“研究”)：①主板②电源③光驱④手柄接驳装置⑤风扇⑥MODEM内部
在使用DC的过程中，请我国玩家注意，其电源应当采用独立的110V供电装置，因DC比较费电，不宜用通常的小型变压器。

编辑同志：你好！

看过去年11期后，有一些想法，想补充几句，同时希望广大电子游戏玩友多一点电脑知识。

1) 我不会评论SH3组成的掌上型电脑的性能，只想指出：从具备操作系统，可运行各种软件、能上互联网就认定其具有PC的一切强大功能，论证得还不够充分。就像现在的裕兴学习机、TV顶置盒就能和PC划等号吗？

2) DC在3D性能上的表现是否应以VOODOO系列为尺度的问题。首先，在IT界根本就没有大公司比小公司强的定律，有的只是许多小公司靠先进技术在几乎一夜之间成为了本领域内的巨头。微软、DELL、YOOHOO、NETSCAPE等，包括3DFX。而大公司多得是失败的产品，无论是NEC、INTEL还是IBM。一件产品能在市场上站住脚，进而在人们心中占据一席之地的事实本身，就说明了该产品有其技术优势，最忌只看公司大小不分析技术指标便下结论。VOODOO2、BANSHEE都有其有力兑争对手，如RIVA TNT、G200、SAVAGE 3D、RAGE 128等，但其性能在当前仍可排在前两位，为何不能用它们作为比较基准呢？

3) 光驱虽然是把CD上的数据读入内存，但与软件也有关系。由于内存是有限的(这是最重要的前提)，软件设计者不可能将数据一次性让光驱读入内存。因而在游戏进行中必然要反复进行读盘动作。而此时除了光驱速度外，如果软件设计出色就可利用数据压缩、缓存等方法使玩者感觉不到读盘等待时间，并尽量减少读盘时间和次数。但就数据传输而论，如果两个容量相差悬殊的软件，在设计方法上也完全相同，那么它们在相同硬件环境下的运行速度是有明显区别的。

4)RISC VS.CISC在PC界早已消声匿迹。当今X86处理器和RISC处理器正在相互融合，并朝同一目标迈进。奔腾就吸收了RISC指令中超标量、长流水线等关键技术。K6系列、CYRIY 6X86系列均如此。X86愈发强大，RISC、CISC的界限早已消失，市场上已没有当初意义上的两型芯片了。对原始R(C)ISC有兴趣的朋友，请从95、96年电脑报刊中寻找，相信会对此有进一步的了解。

5) 可能有不少朋友对浮点运算功能与3D指令集的关系不很清楚。我在此一并解释清楚——一句话“3D指令可极大弥补芯片浮点运算的不足”。奔MMX因为多了一组MMX指令，在图像处理上更有效率，其处理完1.2百万字节仅需1/8经典奔腾时间(当然在实际程序中，各种代码混合在一起，综合速度没有那么快)。即在浮点运算能力相同的条件下，MMX比经典奔腾快8倍。K6-2的“3D NOW！”指令集和MMX指令集所起的作用是一样的。

6) 目前所有的电脑都没有超出冯·诺依曼体系的，我不懂“专用硬件结构”是什么。PC上的MODEM、显卡(以32位RISC为核心，数据通道64~128位)、声卡甚至键盘中都有CPU，以分担中央处理器的负担。16兆内存的奔腾才可运行SFC是因为运行模拟器的机器必须高于被模拟者，才能使不同的指令集被及时转换成X86指令以便不产生滞后现象，而不是说，能模拟SFC的奔腾就和SFC在一个总体性能、级别上。

7) 比较某一样东西就必须将之放在一个可比的环境中，明确比较的范围，并尽可能抛弃个人色彩，DC的硬体讨论也应如此。因此，这里面不能提到“靠软件弥补”这一点。瞬便说一句，DIRECT X6.0中支持的1：6材质贴图压缩技术，来源于S3公司的S3TC(用在S3 SAVAGE 3D上)，到目前为止，只有SAVAGE 3D公司可从中获益，其他的3D芯片有各自独特的减少贴图用材质的技术，如POWER VR的“TITLE”贴图技术。

文/江苏 孙信　责编天师/因版面所限本文有所删节

秘技天地 秘技偏方

■主持人：风马

PS R-TYPE △ FP 7

接关次数无限：游戏开始时的接关次数是有限的，但只要游戏时间达到3小时，接关次数便可达到9次；如游戏时间超过6小时，接关次数就会变为无限。

选关法：只要在游戏中使用"波动エネルギー"的次数达到10000次，就可以在主菜单上发现"STAGE SELECT"一项。

北京　为了能玩通而"烧机"6小时的　风马

风论：现在这种靠耗时间来达成某目的的秘技似乎有流行的趋势，这其实是一种强迫别人去玩的方法，风马个人感觉这样十分无聊。

PS 街头滑板族 FP 5

三名隐藏人物：当你用全部人物都通关一次的话，就会出现一名隐藏人物"SAHO"；用"SAHO"通关一次的话，就会出现第二名隐藏人物"JANE"；再用"JANE"通关一次，就会出现第三名隐藏人物"TRACY"。

北京　觉得四只脚都踩在滑板上十分不舒服的　风马

SS 秃头王国 FP 7

可以自由选关的密码：只要在输入密码时，顺序输入"ZZCABAA"，就可以随意选择全部67关游戏了。

北京　并不想变成"秃马"的　风马

SS/PS 卡普空世代5·格斗家们 FP 5

隐藏的画面：将"街头霸王2"打通后，可以看到"超级街霸2"的画报；再打通一次，可以看到"超级街霸2X"的画报；将"街霸2加速版"打通，可以增加"音乐欣赏"模式；当打通全部三款游戏的话，可以增加一个"特殊赛场"的模式，在这里可以用这三集中的任何人物进行对战。

北京　已经十分不适应没有空中防御的　风马

PS CRISIS BEAT FP 5

附加模式 OPEN：将游戏打通一次（NORMAL以上难度），难度设定中便会多出EXPERT一项，而此难度是不能CONTINUE的；将Pair Mode中的两组分别打通一次（即两种STAGE1都打过）之后，会出现FREE MODE，此模式可任意组合同伴，但没有过场动画；将EXPERT难度打通可看到所用人物之特殊画面，若4名人物均打通则可在GALLERY中选看此画面（用FEISU实在太难了）。

人物全技：（1—ATTACK 1；2—ATTACK 2）

●EIJI GARLAND

Rising Combo：1－1－1－1　　Double Low kick：2－2－2
Hybird Rush：1－2－1－1　　Cyclone Rush：1－1－2－1－2

●JULIA JEFFERSON

Siren Palm：1－1－1　　Air Sobat：2－2－2
Hanging Junon：2－2－1－1　　J.Swing：1－1－2－2－1（连打）
Sky－High J.：与敌人在空中接近时按1。

●KENETH KIROVA

KouRaiJin：1－1－1　　RaiRenJin：2－2－2
Ren Sou Ten Shokyaku：2－2－1－1　　TenFuHouKyaku：1－2－2

●YAN H.FEISU

GouJinTotsu：1－1－1－1－1　　KuJinKyaku：2－2－2
ShoTenTotsu：1－1－2－2　　TenFuJin：2－2－1－1

J.J（Julia Jefferson）的 Sky－high J.活用法：JJ的此技作为空中投技单独使用很难命中（除了对跳来跳去的BOSS—DUKE），用以下的方法可以活用：首先抓住敌人，连打"1"（ATTACK 1），共3下，最后一击会将敌人击向空中，此时马上跳起使用Sky－high J.必命中。关键在于跳起时要配合方向键。例如，抓住敌人时，敌人若在下方，跳起时就要按住上，以此类推。此技堪称本游戏中最强连技。笔者在熟练掌握此技基础上，用JJ打通HARD难度仅死一命（单打），且是在最终BOSS处死的。

北京　航空航天大学不会踢球的　谢晖

PS 异度将甲 FP 4

调整水量：在去取第二个アニマ之器时，会来到一个水池处，玩家需将水池中的水量调至5（水满时为10）。方法是：首先按动左边的按钮（3つキズのボタン），连放三次水，再到右边按另一个按钮（7つキズのボタン），加一次水，然后再到左边按钮（3つキズのボタン），再放一次水，便可将水量调至5，这样就可以抽干遗迹中的水，去取アニマ之器了。

对付反叛者ハマー：取得第二个アニマ之器会遇上ハマー（牛头马面?），其实对付他并不难，但有一点要提醒各位，要在他启动自爆之前干掉他，所以フェイ在战斗开始就要启动"ミステムイド"，对此牛头马面要猛杀猛打，因为一旦ハマー启动自爆，除杀伤力极大外，也没有10万多经验值可拿了。

对付巨形怪物（甲鱼?）デウス：战斗开始后，无论如何不要进攻，如果进攻，它会一下子恢复16000HP！而且进攻一次，恢复一次！对付它的唯一方法，就是等它连续三次"敌や味方のHP减半"后，フェイ可以用机神黑掌一下子轰死它，另外说明一下，フェイ要在达到LV70时才会领悟机神黑掌。

江苏南通　钱恰如

PS 寄生前夜 FP 4

博物馆中的最强武器：游戏进行到第五天时，在博物馆二层的监控室中，右边的柜子后面有一电梯入口，需从里面墙角处，往柜子后面走即可进入。此电梯可到达4F的一间密室，里面有一把可加8项特技的武器。

此武器是制造最终武器的好材料。

浙江杭州　陈嵘

马语：此技与98年八期中的内容基本相同，但描述更为详细。

PS 三国志6 FP 5

可以征所有的兵种：当选好可以征兵的武将后，在选择兵种一项时连按三次SELECT键，这时便会发现可以选择所有的兵种了（此技在任何城中通用）。

上海　俞鸣杰

PS 寄生前夜 FP 3

工具组件和万能工具组件：在集全克莱斯勒大厦14个武器卡后，回警署给韦恩。当给到第十个时，选择一下"武器卡"的选项按一下，你会发现你已经得到了工具组件，而全部给韦恩之后，再选，万能工具组件也得到了，真可谓一举两得。另外在游戏第三遍时，当韦恩的选项中出现"武器卡"选项后，再选，便又能得到一个万能工具组件。

安徽寿县　顾正海

PS 古惑狼2 FP 5

十条奖命：在游戏第二大关中，一个门前有条狗，跳到狗头上踩十下，可得到十条命的奖励。

一处隐藏关：在游戏第三大关有个被大白熊追赶的小关，当行进到桥上时，大白熊会因为太重而掉下去，这时不要向前走，而勇敢地跳下断桥，会来到一个隐藏关，里面有猎手向你射击，难度颇大，实力强者不妨一试。

安徽寿县　顾正海

PS 三国志5 FP 8

无赖式"敛钱"：在游戏中如想一开始便取得全部宝物和大量金子、粮食几乎是不可能的，只有发展几年才慢慢富裕。其实在游戏一开始便选择功能中的退出，当选择以后，便连续不断地按R1、L1，这时会出现一个新的选项，选择"任意君主担任"，你会发现地图中的国家全部由你操纵了，这时选择外交中的进贡……如再想恢复游戏，选"单个退出"即可。（这么多"铁"怎么花啊！）

安徽寿县　顾正海

马语：这条秘技还可以进化为"迅速统一"之类的，不过这样就让这类游戏失去意义，不好玩了。但作为秘技，刊登出来是没有大碍的。

SS 光明力量3·冰壁的邪神宫 FP 4

战士的加入：以下均是九八年十二期的攻略中没提到的伙伴，现把加入方法公布于众。

神龙：在墓场只要让龙人来解决它就能使其加入。它是可以转职、复活的（没说一样）。

雪女：只要让朱利安或神子与其对话就会加入，她能召唤雪女攻击。

小矮人：朱利安同辛比奥斯在温泉中谈话走出后可在酒吧附近见到他，先在道具屋买两块肉再与其对话，然后带他到井旁调查。就能使他和他的伙伴加入，战斗时矮人坐在他朋友的肩头开炮，十分搞笑。

东方异人：最后一章，朱利安在自己的大本营能使他加入，此人实力超群，用了就知道了。

阿珍：最后一战中把她姐姐消灭后，阿珍会苏醒并降到地上，此时让神子马上对其祝福，她就会加入，不过只是个NPC，只跟朱利安行动。

部分隐藏宝物：第二章デストニア城先不要急于进入地道，到教堂中的屋中与老奶奶谈话可得提升防御力的牛奶。

在フットル村（即收服神龙后进入的那村庄），在道具屋中购买但马上又退出物品栏，重复几次后店主会问你要不要买"女神之泪"。用此法还可在マセ村（即武器店中有游戏机的那村子）的道具屋中买到白指环，而且可买四、五只。在最后一章则能买到"惠之雨"、"女神之泪"，不过价钱稍贵。

江苏常熟　张昊

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 5

隐藏角色：选择角色时，分别将光标对准不同的角色，按住START键，再按A键就可以分别选出不同的隐藏人物。

VEGA→SMENT
DHALSIM→SHADOW
SPIDER－MAN→黑色SPIDER－MAN
HCILK→杀意SAKURA
BLACK HEART→黑色ZANGIEF
OMEGA RED→MEPHISTO

吉林长春　土星的永远的拥护者　赵汉卿

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 4

程序漏洞之超强连招：美国队长：（距版边半屏以内）→↓↘PP·→↓↘PP·→↓↘PP（耗3条能量，85%，需最快输入）

隆：（版边）↓重P·真升龙拳·↓重P·真升龙拳·↓重P·真升龙拳·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·空投（耗3条能量，65%）

以上两人如调MAX能量，对手调成体力不减，可形成无限连招。

广西桂林　汤文进

SS X超人对街霸 FP 4

部分人物究极连招：肯：距版边1/3屏以内↓轻K·↓重P·浮空·轻P·轻K·中P·空投·↓重P·浮空·中P·中K·空投·↓重P·神龙拳·↓轻K·中P·投技（空投后须用↓重P抵消转身动作，受身可，最后的投技并非连招，100%）

隆：距版边1/3屏以内↓轻K·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·空投·→→·↓重P·浮空·↑中P·↑中K·空投·↓重P·浮空·轻P·轻K·↑中K·真空波动拳（受身可，80%）

剑齿虎：版边跳重K·↓轻K·↓重P·浮空·轻P·中P·空投·→↓↘PP·（稍拉后并且对方未落地前）↓重P·浮空·中P·中K·空投·↓↘→重P（受身可，100%）

以上三人连招中如对方受身则中断，对达尔锡姆和电磁人不管用。

广西桂林　很想知道风马是否喜欢玩对战游戏的　汤文进

马语：当然喜欢玩儿啦！

SS 光明力量3·冰壁的邪神宫 FP 5

隐藏宝箱取得：第四章神子接受洗礼的村子里，在山洞旁边会看到一个无法取得的宝箱。正确的取得方法是先到宿屋，在最左边的房间里仔细找到一扇暗门，穿过后再经一座桥，即可从另一边进入山洞取得宝箱，里面有一支召唤杖。

海南海口　"光明力量"永远支持者　刘赢征

SS 卡普空合集·魔界与骑士 FP 7

《超魔界村》选关法：这其实是一个延用超任时代的秘技，在OPTION画面中按住2P手柄的LRXYZ和START键之后再按1P的START，成功后便可以选关。

海南海口　拥有骑士精神的　刘赢征

SS 闪亮银枪 FP 7

增加续关次数：首先将游戏模式调到街机模式，然后回到标题画面，这时会发现每按一个L键便会增加一次续关机会，多多亦善。

海南海口　被"闪亮银枪"的3D画面刺激得惊叹不已的土星FAN　刘赢征

SS/PS 月下的夜想曲 FP 5

作弊大法：由于运气99的阿鲁卡多其他能力如同小孩一般，而极强的装备一开始会被死神没收，其实在进入死神画面前将其它防具一律解除，只留下披风（不穿披风会死的），跳起让巨大的狼撞到，能力极差的阿鲁卡多便会被撞飞，一直跳过死神的画面！小孩也能拿着强力武器虐待恶魔了（SS版较难成功）。以后回此画面将再劫难逃，因此去藏书库一定要买マジカルチケット，不然你会后悔的。



最佳练级对象：镇守逆の恶魔城时钟回廊的最终武士**ファイナルガード**是 EXP 最多的喽罗，不过他很强，用真空刃对付他吧，而且最强的铠及物理攻击的剑也在他身上。

上海　认为 LCK99 远远不够的　穆会

GB　圣剑传说　FP 4

瞬间转移到"无声之城"：在女神出现的宫殿里，当女伴被死对头**ジエリアス**带走后，在宫殿所在的城里到处会出现妖怪，故意在宫殿门口受伤，在隐形的时候赶紧走进宫殿。然后又出来（可能要重复多次），主角就会瞬间转移到那个失去音乐的城里。此技成功率不高，我本人只成功过两三次。

快速赚钱升级法：又是在女神出现的那个宫殿的左边海滩处有一间旅馆，装上铁镐后在旅馆处沿下、下、右走三个画面便会有四只怪物（狼人?），它们笨得排成一行，但周围被树围着，根本没有余地让它们逃走（除了往上跳），装备了铁镐后，它们即使跳也能攻击得到。占尽了"地利"，岂不杀个痛快。干掉后便可获得大量金钱和经验值，再往左转一个画面再进入便又出现这四只怪物（一般的怪物全灭后需转四个画面才能再出现。），只要不断地重复按攻击——左转画面——右进入——攻击——……。即可快速升级（约 2 分钟一级），金钱也可无限获得。我曾经试过只用听声，一边看电视一边升级（够 Happy 呢），用不到 2 个小时就升了差不多 80 级。但要注意补充 HP 啊。

广东中山　在生日那天投稿并非常希望被登用的　梁臻盛

GB　吞食天地　FP 5

士兵加满法：游戏初期，击败张兰（**チョウラン**）进入陈留城后，会被遣而动身去洛阳（**ラクヨウ**）。在洛阳城中左边楼阁前与一士兵对话，其曰："刘备大人，请带我们一起走。"这时查看士兵数，会发现已多出 5000 人。而那士兵并未消失，再上前与之对话，同样的话说过之后又会增加 5000 人。这样一直对话可使士兵轻松增至 36000 人（极限）。这样的士兵在洛阳城西北（途中过一桥）的另一城中还有一位。

有关玉玺：游戏中会进入大火熊熊的洛阳，最好不要因怕火而匆匆逃出。城中右上角的井中可找到玉玺。凭此宝可使游戏后期西凉城（**リョウシュウ**）中 500 名士兵加入（虽然游戏后期也能去找，但早一点顺路带走也不是坏事。当然由于上面的秘技已使"500 士兵"变得似乎没什么大不了的了）。

四川新津　拿不准中文"吞食"与日文"风来"哪个更好玩的　艾尼克斯

艾尼克斯语：担心这捆草料你已吃过了，如果是馊的就算了，小心拉肚子。

马语：草料也会馊吗？我管不了那么多，我只想"饭来张口，'伊'来伸手"……

ARC　龙与地下城·毁灭之塔　FP 4

巧战 BOSS 法：此游戏的 Final Boss 不怕任何攻击性魔法，攻击力也很强，用普通打法难以取胜。其实玩家只要选用僧侣，并有 5 个以上召唤小蛇的魔法，然后接近 Boss，不时放一群小蛇，并乘空隙给他几锤，便可不费一丝血打倒他。

注：放小蛇的目的不仅仅是为了伤 BOSS 的血，而且更是为了使 BOSS 处于受创僵直中，无法动弹，主要还是靠普通技打击他。

打第五关持剑的 BOSS 时，玩家必须拥有足够的火瓶，然后设法将他击倒在地（建议使用魔法让其昏迷），立即上去扔一个火瓶，BOSS 被烧后会从地上弹起，上前一击再将其打倒，再扔火瓶，……如此循环可击败他。另外此技对在地上行走的 BOSS 都有效，但应注意敌人弹起的方向，不要将其打进版边，也不要被自己扔出的火瓶烧到。

妙开宝箱法：此游戏的宝箱中，有的所装物品是固定不变的，有的却是随机出现的，且大多数没有机关。对于没有机关的宝箱，应让僧侣或精灵将宝箱抬起（走到箱子上方按住"下"，再按"斩"键），把它扔在地上摔碎后就可能出现一些魔法卷或戒指。对于有机关的宝箱，应离开它一段距离，站在它偏上或偏下一点的位置砍重刀，然后马上离开，如此无论是弓箭、火焰、石化、落石（小范围）、毒气都伤不到我方角色。

魔法抵消法：无论敌人是用物理攻击还是魔法攻击，我方角色都可以用使魔法的办法来抵消敌人的攻击，并加以反击。如第四关有条会喷绿焰的飞龙，便可用跟踪魔法等抵消它的火焰。若选用僧侣，在第五关开始时进入第一个暗门，其中有一藏有加血戒指的宝箱，但如果打开的话就会引来长时间、全屏落石。此时僧侣应使一种加强己方攻击力的魔法抵消落石（此魔法持续时间最长），使全员处于无敌状态，连使两次，便可躲过落石。

隐藏地点：在第二关开始后，打败一群杂兵，会救起一名士兵，此时出现分支剧情。选择第二条道路，来到一座城堡。城内前后有两处石像，第一处石像被推开后，暗门就会开启。第二处石像推开后却不见动静，此时应走到画面右上处，按"斩"键会开动机关，暗门开启。进入后前方地面全是针刺，无法通过。不要急，走到最上端向右扔一把小刀或射一箭，就会击中右面隐藏的机关，地面随即恢复平整，往前走就可发现加血戒、加速靴等珍贵道具。

大量回复法：使用加血魔法时，如不转摇杆，一般只加 1—2 成的血。如能快速转动摇杆，可加 2—4 成的血。但若转得太慢，有时连一成都加不到，还不如不转。

上海　总觉得《D & D》中"毁灭之塔"比"暗黑秘影"好玩的　卫伟

ARC　98 格斗之王　FP 3

"阴影"的妙用："KOF'98"中运动员队的哈维 D 有一招必杀技——"阴影"（↓↓+A 或 C）是一招近身组合拳，可此招判定范围小，威力低，很不实用。其实，此招必杀技还有其它用途，在空使之后（没有击中对方），对方也没有直接击中你（防住对手的攻击也行），哈维 D 的其他必杀技的威力，性能会发生变化，全都成为 2 段攻击（电脑自动追加），其中投手攻击（近敌时→↓↘+A 或 C）的终结技会由直拳变为上勾拳，之后可追加其它必杀技。

"防御不能技"的妙用："KOF'98"中，由于投技有失败动作，所以可以不用靠近对方直接使用，这时对方不能防御（就是没有防御动作），利用这一特点，有些角色可以配合飞行道具产生一系列不同于前几部 KOF 作品的连续技或打法，使用关键是离对手一定距离。

麻宫雅典娜：在轻精神力球（↓↙←+A）后使用超级精神透（←↙↓↘→+A 或 C）或心灵传送（↓↘→+B 或 D），对手不能防住轻精神力球，而在使用心灵传送后除了对方不能防御外，还能使用如下连续技：

①直接使用出招快的必杀技（如：划空光剑→↓↘+A 或 C）或超必杀技闪光水晶波（→↘↓↙←×2+A 或 C）。

②接 C+连环腿（→B）+凤凰箭（↓↘→×2+B 或 D）（角落里）

八神庵：在使用轻暗勾手（↓↘→+A）后使用屑风（→↘↓↙←→+A 或 C）或使用 Max 版八酒杯（↓↙←↙↓↘→+A 或 C）后+屑风，八酒杯击中对手后就看各位玩友了。

坂崎琢磨：在使用轻虎煌拳（↓↘→+A）后使用翔乱脚（→↘↓↙←+B 或 D），虎煌拳或轻霸王翔吼拳（→←↙↓↘+A）击中对手后使用翔乱脚，此技适用于'94 版坂崎百合。

哈迪伦：轻除草者（←蓄→+A）后+风暴制造者（→↘↓↙←+A 或 C），"防御不能技"看似简单，其实使用好非常实用，常常会打乱对方的计划，建议在对方倒地后使用，成功率相当高。

云南大理　对杂志是否分得清"页"与"面"感到困惑的　CLD

马语：请问第 1 页和第 2 页这两"页"加起来共有几"面"呢？在出版印刷领域中一页（1 PAGE 或一坛）就是一面的意思。

闯关族的家



新年伊始，成了杂志社最忙的月份。编辑们一边编杂志，一边要完成《收藏纪念》、《MAGIC 地带》(原名《三栖人》)和《大墙读本六·科普园地》，而且主编大人要求限期完成。小编们分身乏术，只好挑灯夜战，寝食难安。自杂志公布《春节收藏大行动》，免费赠送《收藏纪念》后，读者反响出奇的热烈。邮购汇单每天堆积如山，发行部亦喜亦忧。现在将有关发行事宜汇报给读者：(一)《收藏纪念》将按期于一月底出书，二月初将陆续发送给参加《春节收藏大行动》的读者，估计 2 月 10 日左右即可陆续到达读者手中。(二)由于限量印刷 9999 本，有些图书又很少，不能满足所有读者的要求。对于这部分读者，我们会将汇款退回，并赠送一件小纪念品，表示歉意和感谢。另外由于内容超出原构想，《收藏纪念》由 272 面改为 304 面。(哇，304 面！是不是想赖帐，不想白给了！)为保证《收藏纪念》的收藏价值，该书所有内容将不在杂志或其它场合刊登。

一月份杂志虽然涨价，但各地市场均告脱销，纷纷要求增加印数。许多读者来信对第一期的内容，纸张及大幅增加彩页均表满意。肯定杂志对中国国内最大规模的游戏展——上海 AM SHOW 的报道很有力度。尤其是记者能独家采访到日本游戏业巨头中山和中村，证明杂志社的影响力和日趋成熟。杂志正在把自己独特的内容介绍给读者。本期将刊登这次专访记，都是干货，值得一看。

也有些读者认为新的版式仍旧不够精美，仍有改进的必要。彩页安排上不够合理，应象黑白页一样逐渐形成固定名牌栏目，充分发挥《电软》彩页多而精美的优势。在此对这些读者中肯的批评表示感谢。

由本刊编写，人气度极高的 99 年开山大作《MAGIC 地带》(原名《三栖人》)将于二月底至三月初出版。这是我们期望值很高，读者也期望值很高的一本书，也是国内第一本系统介绍漫画、动画、电子游戏等青少年文化的专著。该书包括五方面内容，我们用下图来表示：

M	ODEL	……模型
A	NIME	……动画
G	AME	……游戏
I	NTER	……网页
C	OMIC	……漫画

ZONE 地带

取这五部分内容第一个字母，合起来为 MAGIC，英文意思是“魔法”。书名也可译为《魔法地带》，但显然不如《MAGIC 地带》充满妙趣和神秘感。

《MAGIC 地带》全书共 92 面彩页，128 面黑白，定价 24.40 元。记得龙哥曾经说过：游戏迷一定是漫画迷，本书是个考验。

第三期开始将分三期连载雪鹰小姐为本刊撰写的特稿《少女漫画》、《少女游戏》、《少女动画》，从女性的角度介绍描写女性的漫画、动画、电子游戏，应有其独特的价值和趣味。

·《GAME BOY 特辑·修订本》已出版。该书封面上方印有“修订本”三字。因印量很少，全国只有北京、天津、哈尔滨、杭州、西安、上海、广州、武汉、等八城市销售此书。其它地区需要的读者，可汇款到杂志社邮购。

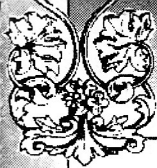
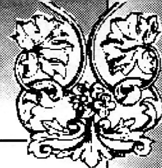
·《’98 下半年合订本》于一月底在全国同时上市发售。

《中国电玩榜》’98 年度幸运读者名单已揭晓，登在本期杂志上。奖品将于一月下旬陆续挂号寄出，请获奖的读者留意接收。《中国电玩榜》自开办以来，经历了初期短暂的低潮，在玩友的支持和爱护下，越办越兴旺，投票人数越来越多，成为中国电子游戏软件的方向标，指示灯。为进一步办好该栏目，杂志社决定 99 年改为半年一次抽奖。每半年奖品金额不变，仍为 3 万元。全年共 6 万元。全年获奖人数可增加一倍。详细情况可参看本期及下期《中国电玩榜》。

编“闯关族的家”已经几年了，许多读者来信给我，把心里的喜怒哀乐，恩怨情仇倾诉在信纸上。虽然无缘见面，但从信中，我听到了你们的声音。看到读者真挚的鼓励，尖锐的批评，有价值的建议，生活中的感受，我心里总是充满着感动。因此几年来，从不放过读者给我的每一封信。无论是出差还是休假，回到杂志社的第一件事就是急急地看你们的来信，虽然不能一一回信。记得刚办“闯关族的家”的时候，我曾在栏头下写上这样几行字：“这是一个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐，恩怨情仇，批评建议，疑难困惑都可以倾诉在这里。”几年来，我感到自己很幸运：能做这么多可爱读者声音的聆听者，谢谢你们。

许多读者来信，对《电刑室手记》给予超高的评价和深深的留恋。我曾向主编表示，希望有一天，“闯关族的家”能象《电刑室手记》一样受到读者的喜爱。主编仔细地看了我半天，甩下一句：“做梦去吧！”

愿我做的是一个“好梦”，如果有梦的话。

本人谨代表忠实的电玩迷对杂志提几点希望和建议：

1、"中国电玩榜"应该增加新内容。从电玩榜诞生至今，虽然情况时有不同，但广大玩友还是热心支持的。我认为明年电玩榜除了游戏排行榜外，还可以添一个游戏人物人气度排行榜，让广大玩友评选出自己最钟爱的人物。此榜可以按游戏类型或机种分为3～4个分榜，可以更为广泛地显现出玩友们的"最爱"。另外，中国电玩榜还应设置一位"榜主"，主持每期的榜评等。有一位榜主总比面对硬硬的文字要感觉亲切得多。据本人推测，若能设置新榜及榜主，再加上每期附选票，明年的投票量应能增加50%。

2、强烈要求恢复"人间五十年"栏目。它是杂志中唯一具有历史知识性的栏目。许多游戏玩之前须了解其历史背景，否则就会减少一份趣味甚至闹出笑话。我有位朋友在玩太阁立志传时，由于不熟悉战国后期武将，随手就把石田三成、岛左近诸人送上了断头台，直到我告诉其真相才扼腕叹息，悲乎？不知在日本，那里的玩友在玩三国志时是否也会因为不谙中国历史而随意处置马超，姜维之类的武将呢！况且我们的课本中对外国历史讲述甚略，图书馆中也不容易找到此类书籍，希望杂志能承担这一开阔玩家视野的责任。而且此栏目不一定只介绍日本历史，比如古希腊、近现代欧洲等不为人熟悉的游戏背景。 **四川 何虹**

（按：强烈要求恢复"人间五十年"的还有重庆的景俊骏等读者。是否恢复该栏目还要请示主编，但重要的是如他们所说的"玩游戏要从中汲取一定的知识营养。"这也是我们办刊的目的之一。）

馊点子：建议贵刊出一本《大墙画廊》。将创刊至今的画廊包括彩、黑白廊均搜集成一本，加上Power值出售。价格在20元左右。（相信曾上廊的朋友为了"显摆"一定会买的！）数十万幅画、数十万作者人手一本，编辑部的门缝里又要向外淌油了！（那时，别忘了我呀！） **福建 徐徐**

希望贵刊能开办一个象饿狼、格斗之王风云录那样专门介绍3D格斗游戏，如VR战士系列和铁拳系列等主要人物的栏目，可以叫VR战士或铁拳风云录。着重介绍他们的资料、档案及人物的精美图片和有代表性的动作、招式、必杀技，还有象人物的服装和姿势等等。 **北京 刘超**

全国每年都有许多《电软》的新读者，很想看一看《电软》穿开裆裤时的尊容，恳求众编辑辛苦一下，把已售完的书，特别像《94合订本》、《95典藏本》、《秘技宝典》、《世嘉专辑》等再版，好让我们这些新者们解馋。 **上海 张宏伟**

忘了是九八年哪期了，记得贵刊曾提出过"MD江山计划"，只一张彩页，定为VOL1。但此后音信全无，让我这个MD捍卫者空欢喜一场。小编们不是因为我们过于清寒吧！如果不是，就继续出"MD江山计划"VOL2、VOL3……，让MD大军能爽快地过把瘾吧！ **唐山 赵文杰**

看了一年杂志，觉得有些地方需要改进：

一、"GAME BAR"在评论游戏时，似乎总对EA制作的SPORTS游戏不爽。拿今年第7期来说，EA的'98法国世界杯，许多人都觉得比KONAMI的胜利十一人总体效果要好，无论是游戏性还是画面效果。应公平对待每个游戏，否则就象某位玩友说的，此栏目有为商家作广告骗钱的嫌疑。

二、众编辑是否想把《电软》改成一本类似格斗天书的杂志，每期杂志上关于格斗类游戏的篇幅就占去一半，能否压缩一下它的页数。

三、如今，电脑已逐渐进入百姓的家庭，PC游戏玩家已经一天比一天多了起来，况且现在许多游戏大作也同时发布PC/PS版。像Eidos的古墓丽影Ⅱ，EA的'98足球……。还有很多向PC移植的大作，如FF Ⅶ，BIO HAZARD系列。我希望贵刊今后能在杂志上介绍一些PC游戏。 **太原 张鹏**

我是《都市流行》读者，在生活里爱好玩电子游戏和打篮球。

在《电子游戏软件》看到《都市流行·酷》的宣传广告，遂邮购了"试读版"和"秋季版"。我是个篮球球迷，对穿运动鞋比较讲究。平时也会购买介绍球鞋及流行服饰的丛书。但以往购买的这类书籍多是由香港、台湾出版的。《都市流行·酷》看了后有一种本土感、亲切感、完美感、时代感。（因为本书是简体字版，而香港等地是繁体字，有时看得费劲。）而且该书在内容、版式、装帧、印刷、纸张等方面都可以与香港、台湾比美。 **广东 读者**

初次进家，没有带来什么好的建议和批评，只想在"家"里说一下现在的心情……

没有SS时：养金蓄币，望眼欲穿，希望拥有。

拥有SS时：喜笑颜开，经常开机，期待巨作。

现有SS时：少许失望，喜怒无常，梦想破灭（梦断土星）。

（既然拥有，何必后悔。再买DC……）

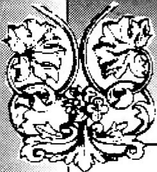
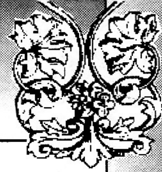
浙江瑞安 SS迷 红丸

最近手掌机大热门，先后推出了彩色GB、NGP等。功能也是五花八门，不知编辑们有何想法？希望多介绍一些关于这些小东西的文章。像十二期彩页中的《掌上风云》版就非常好，希望以后每期都能看到此栏目，并且扩版。可以办一个专门以掌机为主的栏目，就叫《掌上风云》吧。

兰州 李若风



99年了，"请勿打扰"是否应该改为"请打扰"。

“科普园地”应该扩版。可能是个人的偏好吧，我喜欢读这种技术类的文章。因为我不想作一个没头脑“游戏迷”。我建议贵刊不仅仅局限于主机本身，如主机的维护，其周边设备的使用，技术名词的解释，游戏开发的过程（非教我做游戏），各主机的性能比较等等。总之，尽可能的比现在多些。我希望读过贵刊的人能有各方面的收获。也希望贵刊胆子放大些，做一个领导潮流的龙头电玩杂志。不要媚俗，处处以读者的好恶为好恶，而是有自己的想法，自己的风格。引导读者，领导潮流，以此推动中国电玩业的发展。这方面贵刊有开创之功，独领风骚之势。但“革命尚未成功，同志仍需努力。”

河南　陈俊凯

我觉得《电软》的攻略偏多，而有关电玩文化方面的文章介绍得却很少，希望以后能多出现此类的文章。本着“电玩迷也是漫画迷”的原则，我想如果能刊登一些日本漫画家画的有关游戏的短篇漫画，就更好了。而且我想许多电玩迷都和我一样，期望着“电刑室手记”的“回归”。

唐山　郑磊

我建议如果能出本《电软》封面大全集，一定具有很高的纪念意义。从创刊开始到今天，从封面的历史折射出杂志成长的全过程。我想应该不费工夫就可编好。只是销量……。但我一定会买一本的。只要一张张精美的画面就行了，千万不要在上面印字，也不要全样的照搬，最好把标题，及“GAME风景线”等都删去。

南京　徐波

明年是杂志的五周岁生日，正像王琪玩友建议的那样，杂志可考虑编个“五年回顾”之类的东西，里面尽收这五年杂志中刊登过的新闻分析、各主机硬件分析、游戏攻略、秘技、业界大事记，最好还有社址回顾和人员进出回顾。考虑到成本问题，我建议以CD－ROM作为此“五年回顾”的媒体（这大概也算是一种“随大势”吧），但为了体现《电子游戏软件》的特点，可选择一家用游戏主机（当然要以CD为媒体的）与此CD－ROM相对应（对应关系是否反了？），万万不可与PC兼容。至于选择哪一台主机，鉴于《电软》贯有“随大势”之名声，那么，不要犹豫，请选择PS吧。其原因我想没有再说的必要了，编辑们肯定比我清楚得多。至于推出时间，如果来得及，最好在春节前一两天推出，这样便可与SQUARE、NAMCO、CAPCOM、SCE的大作一较高下，最终将它们打得一败涂地。争取打破发售当天卖出二百万套的纪录。（啊，不好，大陆地区玩家中PS的拥有量没那么多，可惜！可惜！不过，杂志可同时推出此套CD的繁体中文版，同时在港、澳、台发卖，以弥补大陆地区销量的不足。）价格只要不致杂志社再度搬家或众编辑跳楼即可（若比盗版光盘还便宜则更好）。

湖南　巩杰

（按：编一本杂志五周年纪念，杂志社已有此计划。目前已在策划中。希望读者能来信，告诉我们，你们想知道的内容和好的建议。）

一本杂志，既要追求内容的新，又要讲究文章的深度。本人一直十分怀念九五年贵刊上的综述性文章《射击游戏十年间》以及世嘉、超任性能大讨论。新闻有时效性，而好的综述性文章能令人再三回味。这些文章（包括贵刊编的两期增刊中的综述性文章）现在本人还常常拿出来看。当然，这种文章一是非常难写，二来如果占用版面太多，杂志恐怕就会成为学术刊物，希望一季度能来个一篇、二篇。

请尽量把握舆论尺度及导向。作为杂志，本人认为尽量应以客观、中立的态度报道，也就是从第三者的眼光看待事物。文章应该有观点，但不能不顾事实。为此，提出小小建议：能否在新闻访谈等介绍有关厂商游戏或主力机种性能文章下面加上一栏小字：所登观点，并不表示本刊一定赞同或数据仅为厂商（作者）提供，并不表示本刊一定认同。本人有台PC，且装备了VOODOO卡，常常有玩电视游戏的朋友拿着贵刊对我说，PC不行。特别是近段时间随着DC发售，又是浮点运算能力四倍于PII400，又是中裕司说VOODOO2与梦工场相比差得太远（可能吗？！），搞得不胜其烦。当然，贵刊的影响力由此也可见一斑。

最后，请多登一些N64游戏的介绍（个人偏向），因为N64不普及，登出来能让人感到大开眼界吧。省得一帮家伙天天以为PS画面是老大（其实还不如VOODOO呢）。特别是时之笛此类超级大作，贵刊对格兰蒂亚都曾大加报导，尽量不要厚此薄彼。

浙江　WW于

我一直认为贵刊的成功是与其作风分不开的。在众多杂志疯狂推崇报道电脑游戏的今天，贵刊却能保持“洁身自好”，不受电脑游戏的“侵蚀”，忠心不二地只阐述电子游戏，使读者拥有一本真正的电子游戏读物，我心中真的非常感动。我是PS的一位拥有者，这时，我又想起了史克威尔。

浙江　林巍

我在12期上看到99年彩页将增加，所以我也谈谈对彩页内容的一些看法。我的观点认为应少登RPG游戏，而多登格斗游戏；少登3D格斗游戏，多登2D格斗游戏。为什么?RPG游戏注重的是情节，情节是能用几幅图片来表达的吗！而格斗游戏注重的是人物造型，人物技巧姿势，都可用图片来表达。“那RPG还有潇洒、美丽的人物造型呢！”我说了不登吗？我的意思是登RPG时多登人物、场景设计。关于战斗画面等，最多选几幅精典的登上就行了。关于3D、2D格斗游戏：3D格斗游戏注重的是动作的真实、流畅。对于格斗画面上的人物造型并不是特别注重。而2D格斗游戏就不同，它要注重人物一招一式的动作潇洒。每一招都有一个特定的造型。所以要登3D就多登人物CG。而2D就要即登人物造型，又登人物招式，还要登人物的一些艺术形象（比如用水墨表现人物等）。贵刊的“××风云录”就做得相当好。但12期图片取自《3D侍魂》就令人大倒味口。既然《侍魂3》的艺术成就这么高（理论根据见《’98增刊》），登《侍魂》为什么不选上面的图片呢？望改进。

四川　蒲文焘

龙哥热线

●听说 DC 与 MODEL3 比起来各有短长?(长沙 王读者)

正确。举个例子,DC 的发色就强于 MODEL3,前者多边形数目也较后者要多。同时,大家也应注意到,街机的强势家用机很难达到。DC 不能做出水面上"波光摇曳"的效果,但这项机能在 MODEL3 中可以轻松地被发挥出来,如 GET GASS。不过,通过费力的软件编程弥补,DC 最终还是能够做出 MODEL3 的某些独有效果。

●请再详细解释一下 SNK 的掌机。(不少 SNK 街机仔)

看上去,SNK 仍在沿续其"决不追随其他厂商"的理念:自己为 NP 提供游戏。然而,在当今号称 128 位元的主机都已登场之时代,掌机市场仍然是 GB(高龄 9 岁半)掌管天下。NP 的登场是"名正言顺"的。从卡带容量看,IBM 已推出 450MB 的硬碟,只有火柴盒大小。而 NG 卡带最低 4M,NP 游戏 KOF－R1 高达 16M。NP 不仅外型小巧,2 节电池更能玩 20 小时,动画拼合、背景层数、完整构图线条统统 OK!NP 内还有一颗扣子电池,专供本体记忆和提供与 DC 连接后对某些资料的保存,而且,就算不插卡带,也能玩到 NP 内藏的"小瓜子成长日记"游戏。NP 最神的是可以不用通信线直接对战,当然,须另外购买独立装置。就 NP 与 DC 的 PNA 而言,虽然两者都可接于 DC,但最大的差别在于,NP 了一个卡带的插槽,NP 能否与 VMS 相辅相承呢?NP 的确为掌机的发展作出了贡献(超小 NP、彩色 NP 即将登场)。与此相仿,另一堪称划时代掌机的"WONDER SWAN"已由日本玩具商 BANDAI 研制成功,机能强大,支援软件多,预定今春发售。希望大家能给予这两部十六位掌机以一定限度的"必要关注"。目前,NP 在国内的售价千元左右(含卡?),需要指出的是,NP 的游戏都是"完全移植"作,虽然它只有两个按键。街机中所有人物的所有招式,都已透过 NP 的摇杆(类似 NGO · CD 手柄方向键的那种)的威力发挥出来(简化了街机的指令输入),一招不少。

●我是街机格斗的一只菜鸟,与人对战总是胜少负多,每天的 21 点以后在我看来是机厅的黄金时间,因为此时别人都已回家了,虽然手中有贵刊,但许多超强技都发不出来。我在思索自己是不是弱智或小脑有病?有没有什么指标能测试这点?真测出我不适合格斗,我也就死心了。家用机我最爱 SFEX,因为它有个连技练习模式,不知天师能否全部通过呢?诸多连技如肯的"跳强 K · 立强 K · 神龙拳"等虽则想得通,但也绝使不出。所有人的 A 级连技本人只练出春利"气功拳 · 千裂脚 · 气功拳"这一招。(致以比利对吉斯的敬礼 吉林经济管理干部学院 陈某)

高手的隐藏含义就是"街机的"高手。你发不出连招的唯一原因我看就是不熟悉摇杆,如果主把用不顺手就请改换副把,并注意掌握好指令输入的准确度和节奏感,慢慢来。我在街机只发出过"跳强 K · 蹲强 K · 神龙拳",但没命中。EX 高手可用摇杆发出所有人物的所有 A 级连技,这样的超一流高手是本人亲眼所见的,说别的都是假的,他们一招往往能将敌人的十分之七八的体力没收。

●①GB 卡的容量最大可达多少兆?②FC 同 GB 一样是 8 位机,为什么 FC 没出过 8M、16M 的游戏?(吉林四平 董明光)

①单卡的话 8Mb?那些几十合一的盗版卡,容量还要大些。②也许是因为 FC 能力有限,无法处理那么大容量的游戏。

●①我的 5502 变压器是在机体内还是没有变压器?为什么它有时读盘快有时很慢?②我最近买了一个中文金手指卡,怎么里面有一些密码?我买了本密码书,有些密码输入后不好用。(大连甘井子区 王超)

①没有变压器。读盘时间是由软件决定的。②可能是试卡时留下的。不可能所有密码都对应你的卡,应避免一次输入太多密码。

●①樱 2 在日本的销量有多少?②DC 发售以后,SS 在日本的销量如何?(杭州 S · WS)

①50～60 万之间,之所以没能超过 1,是因为人们对玩游戏的热情有所降低。②每周千台以下。DC 既出,SS 光荣退休。

●向您请教,我家的 PS 光碟用买的清洗液一洗,怎么内容全无了?!害了我二十几张好玩的游戏,为什么!(江苏武进读者)

看来洗得十分干净?CD 是不怕水的,估计你的清洗液有些问题,因为按道理说它应当很温和才对。还是你的 PS 突然 KO 了?

●龙哥好!我是一位专业运动员,自从有了土星,给我的业余生活带来了无尽的乐趣。现在土星要"下课"了,对我来说一件很痛苦的事情,我永远也不会放弃土星的。①DC 和 PS 到底谁的性能和游戏更好?②"格斗 3D 版"和"土星特辑"还有没有存货。(安徽省优秀运动员训练一中心 已买了 10 期"电软"的爱星)

①这是显而易见的。游戏不能光看画面。③现正接受邮购。

●天师们!你们好!你们不会以异样的眼光来看待我这个中"GAME"毒甚深的女玩家吧?蚊香、南梦宫、SQUARE……等的内容我不知看了多少遍,作为一个 PS 支持者,这个打击对我来说确实不小,当得知 CAPCOM 走人后,我竟然流泪了!?该死,难道 SHERRY、生化僵尸叔叔、连春丽也……?南梦宫也是,我在梦中都看见凌小雨在向我挥手,呜呼!虽然看得我冒烟,但还是忍不住再看了一遍。反正我的 PS 光头也不知换了几个了,可能 PS 还能稳一年吧,到时再考虑是否买 PS2 或 DC 吧……(虽然我对?嘉的印象不好)。我想问:HUMAN 会不会出钟楼 4?哪个机种?FF8 几张盘何日出?(重庆第七中学 周奕)

钟楼的最新作仍可能献给 PS。"FF8"2 月 11 日以 4CD 推出。没想到你的 SFEX 功力竟也如此深厚。只是请不要伤悲,CAPCOM & SEGA 关系虽好,但前者是个全能型厂商,他必须选择合适的主机,目前的业界已不存在"死忠"厂商了,也许 PS2 出现后,CAP 还要在上面推出生 3 呢!游戏,毕竟要给合适的主机制作,当初 PS 推出生 2,土星玩家也没有鼓掌吧?谁的效果好就给谁,对软件商来说就是这样。难道非得等到 PS2 明年推出后你才开心?玩家对主机的执着还是要靠游戏。

●春花秋月何时了?往事知多少!编辑部昨夜又东风,SATURN 不堪回首月明中。电软杂志今犹在,只是容颜改。问世嘉三四郎能有几多愁?恰似落下樱花顺水向东流……☎爱国词人小 P

●DC 几时有?把酒问青天!不知土星世纪,今夕是何年?我欲乘风归去,唯恐称霸武林,高处不胜寒。起床打电玩,何似在人间。转电视,开开关,照无眠,不应有恨!凡事总会自然圆。人有悲欢离合,月有阴晴圆缺,此事古难全,但愿 SS 长久,千里共婵娟。☎深具文字造诣的一代电玩怪人(小天天?)与李白饮酒时即兴所作

●龙哥你好！初来乍到，无甚厚礼，有几个问题还望你笑纳！DC 专用 VGA 显示器解析度能达 800×600 吗？DC 专用键盘只是用来上网的吗？DC 有头戴受话器吗？（四川联大 林云）

VGA 肯定能显示高清晰度，但要看 DC 的游戏支持多少线。第一次看到 DC 版 VF3TB 时恰好在 PC-TV 上，解析度令人满意，在 500×400 以上。键盘是为了简化上网操作过程的，对游戏操作用不大。不是头戴式，DC 的声音识别系统请留待今后详细介绍。

●生化危机在 PS 上有无电影版？VCD、PC 呢？（襄樊 张寒松）

生 2 在 PS 上有三个版本，原版、震动版、加难美版。VCD 嘛，只是听说"有"，是什么样子倒没有见过。连 PC 上也要推出生化？

●龙哥你好！请问 SNK 的 NGO CD 家用机的 98 与月华如何？97 与 PS 版比如何？购买主机注意什么（千万不要提及土星！）？（上海 只有 PS 的 SNK 迷 丁银鳞）

因该型主机的内存较大，移植的格斗作品在手感上没有任何问题。NGO CD 是机迷的选择，它的手柄很好用，当然比 PS 版的 97 移植度高。买任何主机时都要分清是新机还是二手翻新？手柄是原装吗？电源可别忘了是 110V！其他则没什么。只不过对于 NGO CD 来说，双倍速的只能玩原版碟，这点还望你多加注意，而单倍速的读盘时间又……我认为，NGO 卡带机才是真正的"机皇"。

●龙哥好！祝问题越来越多！由于我与贵刊相识太晚，所以有不少问题想问一下！我现在是拥有十余部街机的"老板"，面对电脑板的赔线现象，想改变一下。带转接器的是接着普通的索尼、土星机吗？哪种出的新节目快（或者说是移植快？）如果将电脑板淘汰改成这样，收入是否会提高？（江苏新沂临沭中路 大门）

我国街机业水平不一，一个牌子的售价差别甚大，从一元四个到一元一个，比较合理的像 SNK 的"CANDY"机台（或一些中古机台），五角一币，如果电脑板选得好，应无问题。若您打算改转接，在今天价格肯定比电脑板便宜得多，还能换游戏，但无论是土星还是索尼，移植得都不很快。像 98 拳皇，就很难移植到索尼或土星上。理论上讲，还是电脑板来钱快。不过，为了改变困境，您可以先试试改一两台，如果收入提高了，使用过程效果很好，再做长远打算。

●掌机有哪些配件？"液晶"和"荧光"有何不同？为何有任天堂原装掌机和万信原装掌机？（兖州矿物区 韩霄）

主要是变压器和皮套，其他像放大镜等可以选装。GG 和游牧民是液晶彩显，而"荧光"是个雅称，因 GB 有"超光性"，故推出了内置灯泡的型号。万信代理的正是原装，尽管有些是在"中国制"。

●①形形色色的街机基板是否一块底板就有一种 OS 呢？②次世代主机画面精美，音色优美，总想把那些录在录像带上。③ SCE 和 SCEI 有何区别？④次世代的 CD 满载音乐文件，卡带的 N64 却如何与次世代一较高低⑤我很喜爱"月下夜想曲"，但不知为何评分都比不过"口袋战士"。就因为一个基调灰暗，一个是搞笑 GAME 吗？"生物危机"也很暗，却成了经典。（上海浦东新区杨思南街恒大一楼 小黄）

①基板相同，OS 就相同。与游戏无关。②其实这很简单，只要你的 TV 上有 AV OUT 端子，然后往 VCR 中一送就得了，遗憾的是，这里面又有一个制式问题在作怪——你的松下 J25 如果有 N 制，而电视也得是 N 制，这样就能一边监示一边录下游戏机的画面了。否则，恐怕得用上制转器。与录像带没有关系。③没有区别。④不在于音乐文件，主要在于硬件性能。⑤"分"代表了一个人的看法，不是绝对的。也有不少人不喜欢生物危机。

●DC 其价几何？现在买 PS 还是否合适？若合适，你认为买哪种 PS 最好？PS 街机双人大手台是否和打街机的感觉一模一样？哪种 PS 配件最好？对战线能干什么用？（湘常德石门县 邓捷）

DC 的到来，不过是还给三维游戏一个初步的本来面目罢了。DC 目前可买三台半 PS，仍属高消费。除去 VCD、电源和制式区分，各种 PS 不都一样嘛！大手台不会绝对达到"打街机"的感觉，但发"摇杆一圈"时可省去不少麻烦。配件像震动手柄、光枪和鼠标等都有用，应优选原装。对战线可以连接两台主机进行资料传输——PS 有的 SLG 和 RAC（如 R4）能进行双人联线通信对战。

●①32 位的 DC 能达到 64 位的 N64 画面效果吗？②三角多边形与四角多边形是怎么回事？③MB 与 Mb 有何区别？④一台 DC 可以连接几台 NG·POCKET？（上海等地许多读者）

①单论画面，N64 便不能威胁 DC，但 N64 游戏贵在本质。虽然 VF3TB 推出得比较仓促，出现了 BUG（如有些人物关节修饰得不很完美），但 DC 的多边形能力没有问题，背景 OK！只是它难以发挥"波光摇曳"这项特殊效果。影丸主场地面上的飞舞 POLYGON 树叶不是和街机完全一样吗？影丸的裤子与半透明 DURAL 也很好嘛！DC 与 NAOMI 互换，理论上其后劲应十足，正像死亡之屋 2 那样。②在 POLYGON 的构造上，MODEL3 是以四角形为单位的，而 DC 则以三角型为基础，以街机标准看，DC 最低 150 万多边形。③前者是后者的 8 倍。④理论上是 4 台？连接一台就够了。

●我的黑土星套机中有一张包装精美的原装碟，但不知为何播放时只闻其声未见其影？（湖南湘潭 武义惠）

你拿到的机子已被改过，所以读不出美版赠碟了。

●①去年 11 月号彩版画廊一幅作品竟署 98、2、21 作，使我大吃一惊，贵刊的效率也太高了吧？②港台对游戏的译名像"恶灵古堡"、"异魔"等，正确吗？我为此总和朋友们争论。③DC 不就是个 32 位机嘛！能有什么独特之处！！怎可能比 N64 强？！它手柄一共几个键？（任丘华北石油钻二中 帅哥楠）

①因我们出刊较早，而读者投稿又多，因此有时不得不将一些优秀作品先行存放，找到机会再刊出。希望读者能够谅解，大家的画作或稿件都不会被轻易地"遗忘"。②港台很少有按日文名直译的，这是习惯问题，只要能明白就行。恶灵古堡不就是生物危机吗？③DC 的功能强劲是客观事实，有画面为证。其多边形数远大于 N64。

●对本期杂志的评语：像"面包"（高尔基语）——可却在吃饱之后。☎江苏宜兴 孙路

●致 PSIKYO——为什么总是那么多飞机和船打我自己？☎吉林市第二高中 宁檬　　无责任龙哥：不打你打谁？

●评土星花式滑雪 SSS——雪山飞狐！☎南昌 严俊

●打铁拳时我的莫名感想是"格斗游戏如同江湖武林"。武当、少林、昆仑、峨嵋，可谓武林中的泰山北斗，这与 GAME 界的卡普空、世嘉、SNK、NAMCO 四大豪门不谋而合。各大门派有着不同风采，玩家有的是"样样通"，有的是"一门精"。但想学好一门功夫也不是件容易的事，没有坚定的决心和不断地练习是不行的。☎广西大学 石耀嘉

●98 中过分的红丸令我十分恼火——雷光拳出招速度之"快"无以伦比，我始料不及：笔者以红丸发雷光拳十五次，其中五次被对手以轻脚击溃，三次被轻拳击溃，六次被跳跃重脚击溃，仅一次命中对手，成功率为 7%。以上所言无虚☎湖南安化二中实验 175 班 刘读者

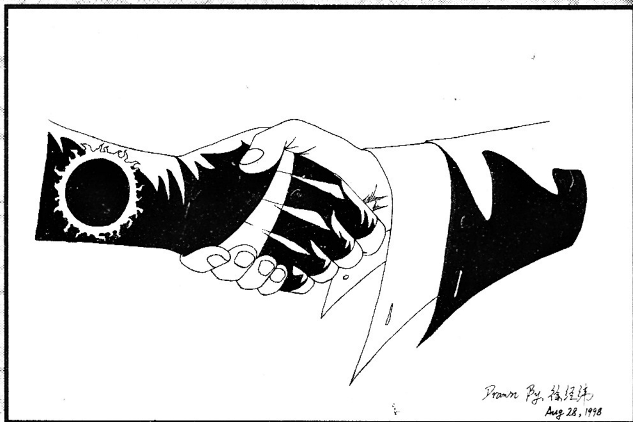
大墙画廊

承受、感觉、放弃、抉择、迷乱、美丽、苦痛、爱、友情……

S:从去年年末就与"三栖人"AKIRA一起去沥血呕心地制作《MAGIC ZONE》(暂定名),现在先作个宣传吧!此书可以说是本人参与制作的最最复杂、最最精美、最最竭尽全力、最最"血流横飞"、最最令我超速减肥的书籍。如果你是画廊的忠实支持者,不去买来读读也许会后悔;假如你是位漫动画迷而没有抢上一本必将后悔不迭;总之不买 = 后悔已是铁定的事实啦!

P:世界的善良抑或残酷不知道是否真的可以以有爱你或你爱的人的存在所决定,许多人过往发生的一切也许可以昭示出来。让不快的一切随风去吧……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▲《无题》 石家庄 徐经纬

▲S:似曾相识的画面,史无前例的握手。

P:如果宿敌都可以放弃战斗,这世界又有什么不可以解决的呢?

(『廊 POWER』:★★★★)



◀《灌篮高手之七侠五义》 抚顺 灵感工作室 沙鸥

▲S:将中日合璧成这般模样确实很好玩哦,不知张龙、赵虎会是谁?

P:赤木是包公的话,为什么晴子却变成了皇帝之妹了呢?

(『廊 POWER』:★★★☆)

◀S:草雉的造型被你刻画地有些傻兮兮的,不怕他的 FANS 发怒吗?

P:感觉你就是位玉树临风的长袍秀士啊,武功一定很……

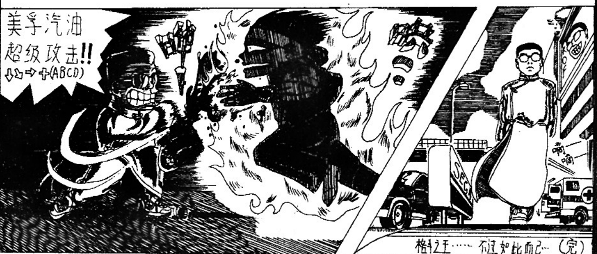
(『廊 POWER』:★★★★)

赏

▼《格斗之王的覆灭》 山东济宁 刘明德









天草降临之风间苍月家庭版

▲《天草降临之风间苍月 家庭版》 齐齐哈尔 李娜

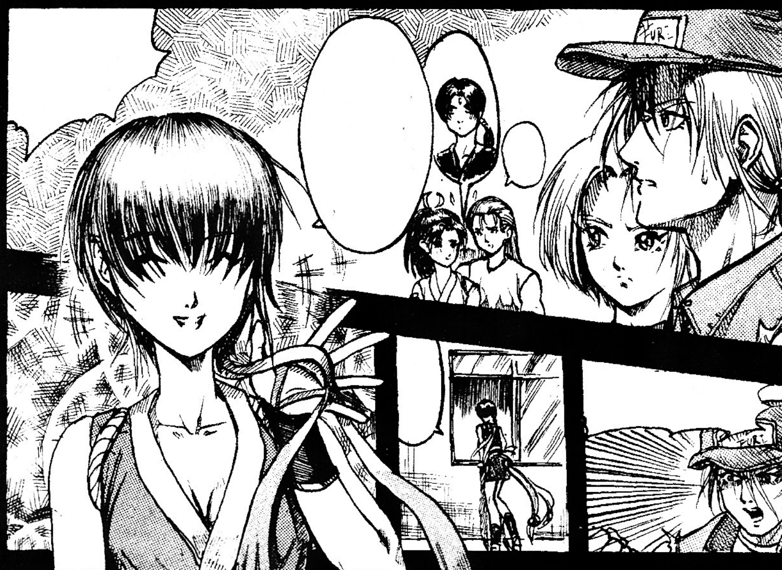
▲S:到了现代苍月居然成了家居男人,可敬!

P:锅碗瓢盆被他"演绎"得如此"杂技"也属难得啦。

(『廊 POWER』:★★★★)

乱 / 潆洄 / 难舍羁绊……

◆画廊接力行动 FILE～5～:《格斗之末3》



(待续)

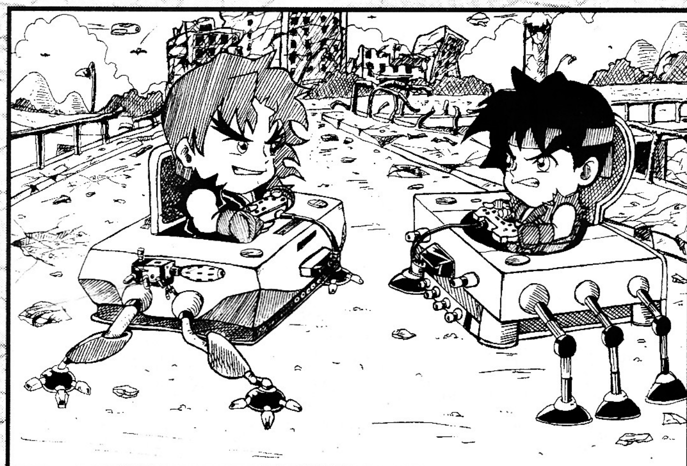
▶广西邕宁 莫耐
(接续第二集 98.12)
(平均『廊 POWER』:★★★★)

▶S:喂,别总是拿我开心哦!
P:尝试一下画画四格投来吧!



◀《色》 江西九江 毕凯

▲S:被别人感染也对她十分感兴趣啦!
P:为什么要被坏蒂所鬼匾,真是可惜。
(『廊 POWER』:★★★)



▲《SS 对 PS》广西上林 韦云

▲S:近未来的瓦砾废墟上两人在滑稽地"战斗"。
P:难道肯(SS)一定会输给隆(PS)吗?
(『廊 POWER』:★★★)



(待续)

◀不详(接续第二集 98.12)
(『廊 POWER』:★★★★)

◀S:大家能不能改一下,别总是格斗、格斗,好不好。
P:SNK的英雄们玩腻了,CAPCOM的豪鬼大叔又来凑热闹啦!

困/弥漫/肆意灿烂……

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

VR 战士 3·组队战

(VIRTUA FIGHTER 3·TEAM BATTLE)

机种 DC 厂商 KOEI 类型 3D－FTG 媒体 GD－ROM×2

期待越高、失望越大。世嘉又一次给了我们这样的证明——尽管这种证明不是第一次了。

游戏中人物的缩水比较明显，舜帝、JEFERY 的腿部更是出现了多边形缺损的情况，大背景缺乏层次感、色彩奇少，效果之糟糕更是回到了 16 位元主机的水平，舜帝主场的水缺乏质感，甚至不如 PS 的“SOUL EDGE”。游戏中的许多光源处理都是用贴图模拟而不是真实影象的反射，包括水银战士的反光和 KAGE 的裤子等等。

由于多边形明显不够，所以开发小组采用了贴图进行掩盖，但 DC 的实力还没有强大到可以用贴图完全替代多边形的地步。与此相对的是，一些细节却被强调和夸张的有些过分：比如莎拉的头发等，真是令人啼笑皆非。

唯一让玩家感到欣慰的，是游戏的流畅度和动作的移植度相当高，在这方面已经达到了几乎 100%。但是作为家用版，没有独创的模式倒也罢了，连对战模式和键组合模式都没有设定，就是无论如何也无法让人想通的了。

DC 版“VF3”的真正开发人员是“元气”小组，就是制作“首都高速”的那个 STUDIO。这似乎可以解释 DC 版“VF3”让人失望的原因，但是却决不能成为借口。作为 DC 的首发软件和代表作，“VF3”实在令人失望。

——SONIC

角　色：8	原创性：——
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：7.5
情　节：——	投入度：8.5
操作性：9	总评价：8.14
玩此游戏时间：累计 20 小时	

神佑擂台·EHRGEIZ

(GOD BLESS THE RING·EHRGEIZ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



虽然是 3D 格斗类游戏，可是估计会有不少人都是冲着那个“迷宫”模式才买的。“迷宫”模式也基本上可称为史克威尔式格斗作品的一大特色了。但最让人琢磨不透的是，这回闯迷宫的主角居然不用格斗中的人物，而且这一男一女又那么没个性，根本不象史氏的人物。好在打起来还不错，操纵性和系统都有不少引人之处。尤其是系统，在一定程度上融入了“不思议迷宫”和“Diablo”的成分，例如迷宫中的陷阱、武器合成、武器多样化、武器破损及修复等。不过最新奇的要算本作独创的营养平衡系统，脂肪、炭水化合物、糖等五项指标综合影响着角色状态，而吃掉不同的食物在回复 HP、MP 之外，更会改变这五项指标的均衡。

回过头来再看看格斗模式吧。我个人认为有三点比较有趣。第一是场地，明显的高低落差使地利二字尤为突出，更从另一个方面丰富了现有的招式；第二是连续技，并不很华丽但很有创意，比如先把对手打至浮空再连续追打而且二人越打越高，宛如天马行空，再如以导弹作为发动连续技的第一击等；第三是可选“FF Ⅶ”中的角色登场，有希望能抓住一批“FF Ⅶ”的忠实玩家。

——北京　不高兴

角　色：9	原创性：7
画　面：9	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：8 小时	

致歉声明：上期本栏将“R4·山脊赛车类型 4”的评分登错了，特向作者“静海”和广大玩友致歉。下面更正该评分：角色 8.5、画面 9、音乐 8.5、情节 8.5、操作性 9、原创性 8、上手度 9、移植度——、投入度 9、总评价 8.69、玩此游戏时间 15 小时 30 分

神佑擂台·EHRGEIZ

(GOD BLESS THE RING·EHRGEIZ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



"EHRGEIZ"算是笔者所看到的史克威尔作品中比较差的一个，这不仅仅体现在移植度方面，其原创内容也不如 TOBAL 系列。

DEMO 自然是一如既往的优秀，但是同街机版相比，缺少了光源处理的 PS 版画面显得非常粗糙，而且缺乏震撼力。上下段的动作设定比较新颖，但却不十分容易掌握。也许是与南梦宫合作的关系，系统上有点象"铁拳"，但是打法比较单———按照对战游戏玩家的要求来看，"神佑擂台"几乎是没有什么太多打法的。主要的卖点似乎应该是 FF 系列中那些角色的魅力。

游戏中比较有趣的，当数 A·PRG 的设计。史克威尔做这些东西可谓驾轻就熟，非常得心应手，效果也很好，实战和 RPG 的感觉兼而有之。希望今后能够看到这样的 RPG 出现。

单单作为对战动作而言，笔者不十分推荐 PS 版的"神佑擂台"。

——上海　PLAY STATION

角　色：8	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：6.5
音　乐：7.5	移植度：8.5
情　节：7	投入度：7
操作性：7	总评价：7.39
玩此游戏时间：累计 15 小时	

血腥咆哮 2（BLOODY ROAR 2）

机种 PS 厂商 HUDSON 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



同前集不同，"血腥咆哮 2"是美版游戏。所以在人物和动物设计方面，风格更倾向美式漫画，通俗的讲就是该丑陋的更丑陋、该性感的更性感，招数设计也基本如此。

BR 的操作系统比较简单，也容易上手。游戏基本上是加入了原创因素的仿"格斗之蛇"游戏，但动作的恶心与残酷有过之而无不及。

2 代中对人物特点的刻画更为明显，蜥蜴、蝙蝠等角色给人的印象非常深刻。但是背景及音乐设计就有点问题，特别是背景的效果太差，难以令人满意。

BR 系列因其简单的操作性，所以比较适合初学者入门。但是招数判定和严密性上的缺陷使得其终究不能登上经典对战游戏的殿堂。

——SONIC

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：6.5
操作性：7.5	总评价：7.21
玩此游戏时间：累计 5 小时	

街霸 ZERO 3（STREET FIGHTER ZERO 3）

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



老实说，对在 PS 上移植"SFZ3"，笔者一开始是持相当怀疑态度的。这里当然有当初"SFZ2"留下的坏印象，也有 PS 一贯善于在二维（尤其是 CAPCOM 的二维）游戏中缩水的因素。但是实在没有想到，这个"SFZ3"竟然会如此地出色，即便是 SS＋4M RAM 内存卡，也不过如此了吧？

同街机相比，PS 版在画面上几乎没有差异（除了片头的小小不同），动作之间的连贯性也相当出色，跳帧的情况少到无法辨识，难以相信这是在一个工作内存仅仅 2M 的主机上诞生的产品。动作的流畅加上画面的完整，保证了"SFZ3"移植度的水平，说该作是 PS 迄今为止最出色的二维对战节目毫不为过。

如果使用 FIGHTING PAD，那么这个 PS 版"SFZ3"完全可以称得上是 120％的移植，效果超过街机。至于其中的"SURVIVING MODE"，更是可以让人体会到街霸的疯狂和疯狂的街霸，效果之绝令人叹为观止。

——上海　PLAY STATION

角　色：8	原创性：8.5
画　面：9	上手度：9
音　乐：8	移植度：9
情　节：——	投入度：8.5
操作性：9	总评价：8.63
玩此游戏时间：1 小时 49 分	

怦怦冰岛历险（ペンペントライアイスロン）

机种 DC 厂商 GE 类型 A·RAC 媒体 GD－ROM



虽然有一个很大的 BUG，但是笔者仍然坚持认为，"PENPEN"的制作要比"VF3"严谨认真的多——虽然游戏未必真的好玩。

这个大 BUG 就是在使用绝对正版的主机和同样绝对正版的软件时，"PENPEN"的片头仍然要靠运气才能看到——出现的概率基本上是 2 小时一次。作为与主机同时发售的软件，"PENPEN"再一次提醒我们：DC 的出现太早、太仓促了！

游戏的画面与 N64 的"马里奥 64"非常相似，但是模式不同——还要简单一些。玩家只要操纵这些动物中的一个，用一个按键就可以过关了。难度方面近乎于无，基本上是适合于低龄玩家的一个游戏，可以认为是体现"新世嘉"特点的一个东西。

游戏中的三维场景比较出色，角色的质感和弹性也处理得比较好，雾化效果不错。但是速度一快、人物一多之后，画面的速度就会明显减慢，对于新主机来说，这是非常令人失望的。

——SONIC

角　色：8	原创性：7
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：6.5
操作性：8.5	总评价：7.14
玩此游戏时间：2 小时 14 分	

THIS SITE IS gamebar

陆行鸟之不思议的迷宫Ⅱ

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM

这部作品比起Ⅰ代更加可爱三分，一摇一晃的陆行鸟，胖成个球似的莫古利，仿佛是孩音时的玩伴。

这回最大的改进就是双角色冒险和ATB系统的适当削减。两个角色一起走进危险的迷宫，多少能有些安全感，进而令游戏心情更为舒畅；另一方面，对玩家的操纵手法也提出了一点儿考验。削减ATB系统更是明智之举，以前敌我见面是谁也不动，只等时间槽满才出“爪”，结果证明在RPG里能明显增加紧迫感的ATB，在即时性已经很强的A·RPG里起的是反作用！所以，在这一代里，只有发动魔法时才实行ATB系统，一般的物理攻击可以痛快地拼杀。

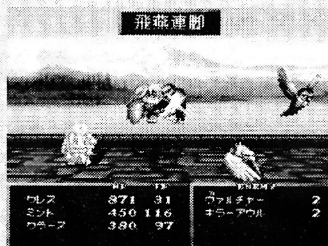
不过，我觉得这Ⅱ代的随机性还是太高，以合成物品为例，放进任两个物品都会随机蹦出个新的，多半没有鉴定，而且也不是什么好货，结果合成箱成了丢弃废物的地方，没能表现出自身的游戏性。

角　色：9	原创性：8
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.37
玩此游戏时间：14小时15分	

——北京　没头脑

幻想传说(TALES OF PHANTASIA)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 RPG 媒体 CD－ROM



超任时代除“超时空之钥”之外最喜欢的一款RPG要移植PS，确实令我十分兴奋。但从游戏本身看并非简单的移植。

片头动画虽非全屏，但与“宿命传说”同样精彩。主题歌亦细腻感人；藤岛康介的人物设计与众多名声优的全力演出给游戏增色不少；超任上的原作在画面方面不可与之相提并论，有了很大程度的提高，地图已成为3D，人物经过山岳处的半透明机能及地图可旋转都很照顾玩者；战斗系统一直是“幻”系列的最大卖点，很有魄力和临场感，如动作游戏一般，且系统有了一定改进，不少必杀技和魔法也进行了重新设定，战斗画面还可放大缩小，怪不得有人说“这是RPG最佳战斗方式”，情节方面基本与超任版相同，但也加入了一些新的要素，如称号、调理、奥义、魔法、道具等众多元素的取得收集及一些迷你游戏都增加了游戏的趣味性。一款原本只有48M的游戏移植后的容量比“街霸ZERO 3”还大，的确让人惊讶。

“幻想传说”作为南梦宫此系列的第一作起点极高，曾在超任上成为经典，想必在PS上也是一样吧！

角　色：9	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7
音　乐：8	移植度：10
情　节：8	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.22
玩此游戏时间：不明	

——江苏昆山　王伊浩

劲舞！劲舞！劲舞！(DANCE!DANCE!DANCE!)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM

“狂热节拍”移植PS后，在国内曾红及一时，今次KONAMI又制作了这么一款十分家用机化的音乐类游戏——“Dance!Dance!Dance!”

说到类型，其实很难为此游戏定性，笔者斗胆为电玩划出一个新的种类——音乐ACT(M·ACT)，不知是否妥当。“DDD”的常规玩法与“纵情跳跃”极为相似，只是就自由度而言，却是“纵情跳跃”无法相比的。“纵”中因追求高分而重复使用同一种舞步扼杀了玩者的创造力；而“DDD”中丰富多彩的舞步和相对自由的组合都给了玩者很大的空间，这也源于“DDD”多样化的评分标准。本作中的舞蹈流派众多，一目了然，比较真实，动作捕捉技术的产物嘛！

音乐游戏虽新潮，前卫，易吸引女性玩家，但受文化、年龄影响等限制了玩者群的发展，这也就是制作人员为什么要把故事模式作为游戏的重头戏，而且在人物设计上更是煞费苦心。

本作最大的卖点与创新就是可以用自己的音乐、CD进行游戏，只是放入象“梁祝”这样的“经典”乐曲就有些不伦不类了(确有此人!)。

角　色：8	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：8.06
玩此游戏时间：9小时以上	

——江苏昆山　王伊浩

一对一(1 ON 1)

机种 PS 厂商 JORUDAN 类型 SPG 媒体 CD－ROM



街头篮球题材的游戏并不多见，只是在SFC与电脑上看到过，何况又出自“乔露丹”这种听都没听说过的公司之手(听上去有些象服装公司的名字)，所以当初这款游戏对笔者的吸引力不是很大。不过，由井上雄彦先生担任人物与动作设计确是个不小的卖点，借着“灌篮高手”的余温，“1 ON 1”在国内应该也有不少支持者。

玩过此游戏后，发觉确实小窥了此类公司的制作实力，尽管没有作大量的CG，但画面非常不错，也较好地考虑到了操作性、游戏性等问题。游戏的系统新颖，融入了不少FTG的思想，玩者并不能全场移动，躲来躲去，只能与对手面对面，一对一；规则也没有太多限制，守方可采用任何手段抢球，只要不在对方投篮时，将对手扁两下也不算犯规；各人物丰富多彩的特技与必杀技也让人耳目一新。不过，对于初学者来说，游戏的难度略高，勤加练习是有必要的。

角　色：9	原创性：9
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：7.5
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：3小时以上	

——江苏昆山　王伊浩

寂寞自助餐

——评“沙罗曼蛇外传”和“雷霆力量5”

文/南京航空航天大学 常恒

前几天，一个人在家闲着无聊，面对时下汹涌而来的大作，我常感到迷惘，于是回忆起了当初刚买次世代机时的一段美好时光。当时菜鸟级的我和一个“游戏盲”同伴一起玩“沙罗曼蛇外传”（PS），屡次不得爆机。后来他没有信心了，于是我一个人干，可哪知单打时太难了（下文说明），不过最终还是练成了不死身。后来又有了“雷霆力量5”（SS、PS），也是一款新硬派，Hard难度属于非人类野蛮级的游戏。不过“人生最痛苦的时候也是最值得回忆的时候”，所以一个人时这两个游戏也就常被拿出来温故。久而久之，我发现了一些道道，好游戏以内涵深刻，操作性好，整体平衡而取胜，但经典之作则有更高的要求，那就是耐玩，常玩常新，每次都使人感叹——啊！又发现一个加命的方法，又找到一种对付BOSS的高招。

常有人为RPG的剧情而流泪，而我除此以外还因STG游戏的爆机而感动。我第一次将“雷”通关是一个人在深夜，伴着胜利的乐曲，“雷霆号”破船而出，我整个身体都激动得发抖（可能当时天气也冷），忽而荧幕上出现一列字符，伴着清脆的钢琴声，“Listen to me，Soldier/human……”接着是解说刚才七个BOSS的结构，不由让人回首那几多风雨的战斗，而钢琴伴音如点点雨滴汇入河流，烘托出宁静与和平，如此这般地转折，使我不由和游戏一起得到了升华。

现在就以“雷”和“沙”的共同点来看看经典STG应具备哪些特色（仅指家用机）。

一、两个游戏的敌机种类繁多，而且都富于个性，所以决不会有似曾相识的感觉。这一点对于玩者造成了不间断的刺激，不会因为无聊而做出神经质的事。这里补充一点，有些游戏的敌机靠发出子弹的多少，快慢和耐久度来体现其个性，其实这并不是很成功的。

二、两者的Continue次数均有限制，但由于游戏本身不同而略有异处。贵刊好象出过“雷”增加Continue次数的秘技，但试问打最终BOSS时，玩者既然属于“Continue级”的水平，又如何用4up、两种基本装备过关（并无贬低秘技之意）？所以我建议从Kids级玩起，不死一条命见最终BOSS。“沙”最多能调出9×7条命，即使这样，因为游戏采用了和“超级马里奥”一样的分段过关系统，即死后不是原地继续，而是从前一段重打，决不允许“蒙混”过关，所以刚上手玩时很容易被BOSS折磨得寸步难行。总之，两个游戏都向玩家提出了终结性的挑战——通关不死。

三、游戏中的敌机子弹均不是很多，取而代之的是各种物理攻击方式（冰碴、光柱、不过印象最深的是“雷”的最终BOSS——Butterfly手中那柄大剑，还有残像呢！SO Coooool！）。所以操作者已不再是枯燥的闪避那些这神经质式的子弹了，而是各种变速度、兜圈子、避光柱等的动作，充分调用了脑细胞。我至今难忘的是第一次打“沙”第4关，其中有一种会发光柱的石像，当我迫不及待地毁灭它时，头像倒下了，但残留光柱随之一扫而下，把我……现在我还是为KONAMI的用心良苦而感动，这可能是将二维射击游戏的一种发展方向。

四、背景音乐是射击游击的灵魂之一，优秀的音乐应该是与游戏画面融合在一起的，这种效果不但能使人容易进入游戏境界（最高境界是打完一局后完全想不起来刚才的音乐），而且时而激起斗志，时而消除紧张，伸缩有度，衔接连贯，非现时许多三维STG所能轻易达到的。

五、两个游戏都没有“宝”，只有“Shell”来消几颗子弹。这就需要玩者高度集中，其中“沙”更有头痛的分段式打法，比如打BOSS时不久就要将其消灭，不幸意志薄弱，而经不起BOSS的精神摧残，只有restart，此种感觉就如考试得了59分而要重新复习参加补考。

六、主机的装备具有很高的针对性和平衡性。当你发现“雷”第二关（wood）的BOSS用Free range来打只用8秒钟，当你用不同装备对付各种个性化的中BOSS时，不同的爽快感夹杂着爆炸声交叉而来，一定会全方位进入“忘乎所以”的地步（如果用书面语来表达则应该叫作“境界”）。每每打爆机时的感觉，犹如比武大会中的一位精通十八般武艺的“武林”高打（我是天才×××，哈哈……）。关于平衡性，打个比方，如果子弹覆盖面广或自动寻敌，威力必然不大，而强力武器往往难于掌握。

最后，说一下画面的自由度。自由度也就是不只是一味向前，而要上下左右均顾及到，最好有分支路线，这方面“沙”做得更好一些，这种设计最根本的目的在于给人空间感，没有压抑性。

上面所述几点好象在说系统如何如何复杂，当然不是。物极必反，如果“沙”再加上“打击者1945”中的蓄能系统就多此一举了。

所以二维STG的优劣，以予拙见应如下评定：

①敌方个性度（小兵，BOSS）——25%；
②音乐融洽性（是否营造出了本关气氛）——30%；
③Continue次数（是否适宜本游戏难度）——5%；
④装备利用率（主机装备是否实用，平衡性如何）——20%；
⑤速度适应性（速度的变化是否与当时场地相适应）——15%；
⑥画面自由度——5%；

下面就以上标准评定一下几款知名家用二维STG游戏：

（由于《1945》虽制霸街机厅，但家用机上感觉全无，故委屈不予评分；MD、FC游戏均和当时水平作比较）

	①	②	③	④	⑤	⑥	总分
沙罗曼蛇外传(PS)	25	28	4	13	12	4	86
雷霆力量5(PS、SS)	22	26	4	19	12	3	86
镭射风暴(PS、SS)	20	25+5	4	12	7.5	2.5	76
超时空要塞(SS)	17	22	1	7	7	2	56
闪亮银枪(SS)	22	24	4	19	7.5	3	79.5
空牙(MD)	17	25	3	16	12	2.5	75.5
战国之刃(SS)	18	22	3	11	7.5	3.5	65
魂斗罗(FC)	23	25	2.5	18	8	4	80.5
合金弹头(PS、SS)	23	24	3.5	15	7.5	4	77

注：“镭射风暴”（PS、SS）打最终BOSS时，由于被其宏大的BGM所吸引，导致未打过去，所以加5分。

THIS SITE IS gamebar

莫道我辈不识君

——由 VR 3tb 的移植度看 DC 街机移植作品及 DC 前景

文/江苏南京　杨翔

以千万计的玩家密切地注视着开辟新世代的巨人的风华与气度，世嘉的拥趸望穿秋水，——只为那一剑的风情。

桔色灯光映照的面纱，沉重地让人不敢揭去……一个声音敲击着每个人的心房："'VF3TB'的移植度到底是多少？DC 能否完全移植 Model 3 基板的游戏？"答案有点儿残酷——AM2 研交了一份不能令人满意的答卷——移植度 90%～95%，与街机版相比仍有欠缺。

首先，击打在对手身上的感觉同街机版相比显得生脆，仿佛是在击打人偶，缺乏击打在肉身上的真实感觉。这种感觉看上去很玄乎，但确实可感觉的到。

其次，操作感对于世嘉的作品来说，似乎从来就不是什么问题。但是 DC 手柄设计的不合理使得这款游戏在操作性上打了一个小小的折扣——偌大的一只手柄，按键却小的可怜，让人有一种找不着键的感觉；手柄握在手上颇为舒适，但十字键、类比摇杆感觉生涩，让人今后如何玩"Nights 2"？

第三，移植度到底有多少，从细节处理的移植上便可一目了然。完成品实现了头发、衣物的飘动，半透明的影子处理；水银战士 Dural 的表现尤为出色。但仍存在诸多不足：利昂的场地中，人物被击打浮空后投射在台阶上的影子是断开的，即略去了垂直于台阶面的那一部分。莎拉等人被击打浮空后，影子的膝关节会出现明显的缺损，而对战时右侧人物的右腿与髋关节连接处亦出现缺损，舜帝和忍者在这一点上尤为明显。可以用来炫耀机能的水的处理，"VF3TB"也表现的不尽如人意，给人的总体感觉比街机"浅"了。舜帝的场地中，水的波动幅度不够大，感觉更象是一块绸布。杰夫里的场地中，↖＋K 所带起的是水块而不是水珠。梅小路葵的场地中亦省去了水面以下冰雪覆盖的土地。

第四，大约每两局中会出现一次跳帧现象。在拥有 300 万多边形处理能力的主机上出现这种问题，让人有点儿不可理解。

也许是迫于压力，AM2 研仓促出手，造成了些许遗憾。由此看 DC 今后的街机移植作品，其前景不容乐观。

纵观已确定移植、未经证实的及玩家期待移植的街机游戏：世嘉拉力 2、梦游美国 2、Super GT、Spike Out；格斗之蛇 2、死亡之屋 2、失落的世界、VR 射手 2、Scud Race 中，"VF3TB"还属较早的作品。由此作一不一定科学但合乎常理的推论：DC 能够确实做到 100% 完全移植的作品恐怕不会有几个。

还记得铃木裕当年对"VF2、3"在土星上移植的承诺，结果是"VF2"移植度不高，"VF3"流产。铃木部长也不过面色凝重地说了句："对不起，我们让广大的土星迷失望了。"那么长的开发时间，他真的不知土星有几斤几两？格斗之蛇、东京番外地，太多的失望后，世嘉打出了"世嘉追求的是游戏的内涵、精神及本质"的旗号。因此，对于来自世嘉的关于 DC 的评价不可尽信。"世嘉拉力 2"延期发售的真正原因不妨先打一问号。

空前强大的光源处理，令"Ridge Racer Type 4"自惭形秽的 CG 播片，几乎无等待的 Loading，这一切使得 DC 看上去大有一统天下的气势。但只要 DC 不能够真正地完全移植 Model 3 的游戏，在经济不景气的日本，毫不犹豫跟进的仍旧只会是世嘉的铁血分子。而令 DC 死生悬命的市场优势占有量仅仅靠他们是无法实现的。

同以往相比，世嘉拉到了数量空前的第三方软件商，但世嘉独撑大旗，卖力吆喝的状况仍未有改观，这是不利的。且不论史克威尔是在进步抑或是倒退，它在无形中主宰着硬件厂商市场争夺的最后结果是不争的事实。软件厂商多极化在短期内还难以实现，争取不到史克威尔的加盟，至多维持在市场上的存活而已，称雄从何谈起？（笔者也不欣赏 SQUARE，至今未用 PS 玩过"史"氏大作。但"史"氏的地位不是我辈口伐笔诛便可改变的。残念……）

DC 的抢滩登陆是已被挤出次世代竞争的世嘉无奈的选择。强大的机能、改良的宣传销售路线在索尼所创造的业界神话面前，仍略显苍白。机能为索尼、任天堂所参透的痛苦，世嘉已不是第一次品尝，无奈中的痛苦不言自明。又一次站在业界的最前沿，穷则思变；而 PS2、N2000 这两记重拳仍蓄势未发，世嘉面临的将是一条比以往更艰难曲折的道路。

编者按：自本栏目开办以来，承蒙各路高手不吝赐教，纷纷投稿。由于本栏目宗旨是让对同一论题有不同看法的双方都有发表意见的机会，有很多玩友积极参与各个论题的讨论。但很多玩友总要在看到与自己观点向左的论点后，在针对该论点进行反驳。由于栏目页码有限，再加上出版周期的制约，不可能总围绕同一论题进行讨论，只能刊登少数几篇。所以，如果玩友对某一论题有感想要对大家说，请尽早投稿，以免耽误阁下的高论。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层，"非电玩迷"阶层并不多。

2、动作过关和射击游戏没落了。

3、三维游戏将取代二维游戏。

4、掌机的魅力就在一个"小"字。

5、没有秘技的游戏是不完美的。

GAME SOFTWARE

1999

GAME风景线

3

(三栖人)

少女游戏
～游戏中的璀璨之花

(攻略人行道)

勇者斗恶龙·怪兽篇(GB)

(特稿)

14位业[illegible]年游戏[illegible]

(攻略人行道)

《盗墓者III》(PS)

《生物危机2》

之第四生存者·豆腐(PS)

(游戏研究所)

《幻想传说》(PS)

《街霸ZERO·3》(PS)

《恶魔城》(SS)

(彩版)

98大事记

《青春的光辉》(SS)



电子游戏软件

游戏新闻眼

软件 SOFTWARE

南梦宫DC计划始动 三巨作震动寰宇

本刊日本专讯（记者：KEN） 本刊记者在专访南梦宫总裁中村雅哉和世嘉前总裁中山隼雄先生时得知：此次南梦宫将"肯定"加盟DC，而且保证将他们"最好"的游戏移植给世嘉，中山隼雄还记得其中包括"魂之利刃"之类的节目……



这一切已经得到了证实。在即将于三月份召开的99年度春季东京游戏展上，南梦宫将公开他们三大DC巨作，其中包括："魂之利刃"的最新系列"灵魂能力"（SOUL CALIBUR）、"千钧一发"的最新系列"千钧一发2"（TIME CRISIS 2）和"铁拳3·完美版"。这三大巨作的推出，无疑为陷入苦战的DC注入了一针兴奋剂，世嘉的新战略也许将因此收到奇效。

事实上，虽然DC自诞生之日起到现在一直麻烦不断，先是三维芯片供应不足，造成主机断档，然后主要作品又一再拖延，使DC长期处于软件不足的"饥荒"状态，玩家对推出的几份大作也褒贬不一。但是人们对新主机的期盼和世嘉死党的跟随，使得DC主机的销量仍然维持了一定的水平。未经证实的消息称，到今年一月中旬，世嘉DC的产量已经超过了50万台，距离3月底销售100万台的目标又更进了一步。

世嘉的一些重要拍档曾经表态，只要DC主机能够如期达到预计的销量，他们将正式推出自己DC作品，南梦宫此次的行为无疑为他们增强了信心。

鉴于今年春季的东京游戏展可能将会出现出人意料的游戏和令人激动的场面，本刊将派遣2名记者赴日本进行采访，这也是中国电玩杂志第一次东渡扶桑，参加日本的大型电玩展览，请各位读者随时注意本刊的特别报道和新闻。

★3月4日，SEGA将发售对应DC手柄的振动器，品名为"卟噜卟噜包"（ぶるぶるぱっく），编号为HKT－8600，外型尺寸为47mm（宽）×84mm（长）×35mm（高），价格为1800日元（约合人民币130元）。此振动包能使DC手柄达到象PS的"DUAL SHOCK"一样的振动效果，目前对应的游戏有"哥吉拉"、"怦怦冰岛冒险"、"索尼克大冒险"、"神机世界"、"流行音乐"等。

★3月25日，对应世嘉DC主机的光线枪"DREAMCAST GUN"将发售，从公布的图片中可以看到，这把与DC主机同样为白颜色的光线枪很小巧，造型颇为卡通，目前对应的游戏仅有将发售的"死亡之屋2"。

★在2月19日的"FAMI通"上，有消息说彩色GB将移植世嘉阵营的抗鼎之作"樱大战"，一时引起震惊。消息传出没几天，对此事感到愤怒的世嘉社长入交昭一郎公开表示：此事子虚乌有，如果要给GB移植"樱大战"，除非GB能与DC进行连接。看来GB的机主们注定要空欢喜一场了。

★在"英超"中都能见到广告的"铁拳3"目前在全世界的销量已经突破了400万，达到格斗类游戏前所未有的高峰，而"铁拳"系列在PS上的三部作品的总销量已经超过了1000万。

★SCEI的ACT名作"古惑狼3"在日本的销量已经突破了100万，日本国内甚至有"古惑狼热"的说法。

★PS的赛车名作"GT赛车"的销量在200万以上，在赛车游戏中是绝无仅有的。而该制作组的成员在完成该作品后，就脱离了SCEI公司，成立了新公司，另立门户。有消息指出，"GT赛车"的续作可能与今年夏天推出，至于由哪家公司制作和发售目前还不得而知。

杂谈 TALKING

『最终幻想8』预定超过100万

本刊日本专讯（记者：KEN） 恨也好，爱也好，一直处于业界风口浪尖的史克威尔又创下了一个纪录：其『最终幻想』系列的新作FF8预订量已超过100万份，已远远超过了FF7预订时的成绩。

FF8预定于2月11日发售，在为期一个月的预定活动中，史克威尔所接受到的全日本的预定总数已达1078017份。由于这些预定的玩家中绝大多数都会在发售当日取货，相信在FF8发售当日必将再次引起轰动，创下纪录。

特报 SCOOP

BANDAI 带你进行“神奇遨游” 世嘉退出……索尼加入

本刊日本专讯（记者：KEN） 虽然任天堂推出的彩色 GAME BOY 以其卓越的品质确立了在便携式主机中的王者地位，但是仍然有不少厂商窥视着这块肥肉。几乎与 SNK 在上海立下“年内在中国发售 200 万台 NGP”誓言的同时，BANDAI 也进一步确立了涉足掌上游戏机的目标。然而与 SNK 单打独斗所不同的是，BANDAI 这一次为自己美丽的天鹅“神奇遨游”（WONDER SWAN）找到了一个有力的盟友——索尼。

事实上，BANDAI 最先征求的合作伙伴并不是索尼，而是自己“始乱终弃”的世嘉。也许是被 BANDAI 早先出尔反尔的举动所吓倒，也许是自己另有打算，总之，世嘉对支持“WONDER SWAN”并没有什么兴趣。SEGA 表示，目前的主要精力必须集中在 DC 主机上，其他的合作项目暂时都免谈。在这样的情况下，BANDAI 只得转而借用索尼的经验和力量，希望索尼能够为其软件的发展提供有力的支持。

BANDAI 希望在 3 月 4 日能够发售 40 万台“WONDER SWAN”主机，第一年的预计发售量为 400 万台，在 GAME BOY 的光芒下这显然是一个很难达到的目标，缺少大牌软件商的支持是不会成功的。“WONDER SWAN”即将推出的大作中，最可能取得好成绩的是 KONAMI 轰动一时的“BEAT MANIA”（狂热节拍），但是不可忽视的是，“BEAT MANIA”将在 4 月份推出 COLOR GAME BOY 版，在黑白的“WONDER SWAN”上究竟能有多少作为，现在还很难说。

BANDAI 的 WS 售价较低，仅为 4800 日圆（约合人民币 345 元），主机有 7 种不同的颜色可供选择，同时发售的游戏将有 5 个。

毫无疑问，在即将到来的春季东京游戏展上，BANDAI 的“WONDER SWAN”必将占有一席之地。

软件 SOFTWARE

“REAL SOUND 2”移籍 DC “D 之食桌 2”初露端倪



本刊日本专讯（记者：KEN） 曾经引起玩家很大兴趣的 WARP 公司 DC 第一作“D2”，在宣布推迟发售之后便一直杳无音讯，饭野贤治似乎把更多的精力都集中到了他的新作：“REAL SOUND 2”上。原订在土星上推出的“RS2”，现在搬到了 DC 上。虽然改变了黑画面的原设计，增加了 200 幅精美图片而变得更象一个“SOUND NOVEL”，然而对玩家来说似乎意义并不大。不过与“RS2”捆绑销售的“D2”演示软件“D2 SHOCK”相信能够吸引不少玩家的注目，在演示碟中，玩家可以看到“D2”的开场动画，甚至还可以玩上一小段并和 BOSS 对决。除此之外，包含 6 项基本功能的演示碟还带有针对 DC 虚拟记忆体 VMS 的隐藏数据，这可以看作是“D2”诞生的前奏。WARP 还保证玩家可以玩到饭野贤治引以为豪的“雪景”场面，当然，这部分的场景与实际游戏中的场景是有所不同的。

DC 版“REAL SOUND 2”将于 3 月 11 日正式推出，由于这是 D2 在沉寂了一段时日之后第一次在公开场合露面，无论如何也是值得期待的。

杂谈 TALKING

业界通病无法根治 DC 软件继续延期

本刊日本专讯（记者：KEN） 与南梦宫行为相对应的是，世嘉最近再一次宣布了部分软件的延期。其中 UBI 原订于今年 2 月 18 日推出的“摩纳哥大赛”因故推迟到 3 月 11 日，CAPCOM 的“超级漫画英雄对卡普空”继续延期到 3 月 25 日，众人所期待的 DC 首张射击游戏大碟“PSYCHIC FORCE 2012”的发售日也更改为 3 月 4 日，据说问题都出在技术方面。

DC 今春的重点软件“SEGA RALLY 2”虽然已于 1 月 28 日正式发售，但其一再延期的原因也引起了业界不少的猜测，据来自日本的消息称，延期的主要问题是参与游戏网络设计的 DWANGO 公司在最后时刻发现了一个致命的 BUG，为了消除 BUG 和反复实验，SEGA 不得不推迟软件的发售。

由于 DWANGO 也是土星网络对战游戏的设计者，因此业界很自然的想到：为何在 SS 上的连网对战游戏“世嘉拉力”和“VR 战士”都没有什么问题，在 DC 上的却惹出那么多的麻烦来呢？

世嘉对此的解释是，土星只提供 2 人对战，DC 的基准却是 4 人对战，两者不可同日而语。

杂谈 TALKING

SCEI 尽显王者风范 PS 圣诞攻势战果辉煌

本刊综合消息（记者：KEN） 索尼日前公布在圣诞及新年假日期间 PS 的销售情况，数据表明，PS 正以无法抵挡的魅力和速度飞速发展着，已经成为了家用娱乐设备的代名词。

单单是 11 月到 12 月两个月间，索尼就卖出了 400 万台 PS，这个数字差不多相当于土星在日本市场上三年销量的总和。而在近乎于发狂的圣诞销售中，共有 100 万台 PS 从专卖店流入玩家的手中。

“在假日期间 PS 的销售势头异常火暴，对于我们的开发商来说这可是一个好消息 - 他们的市场越来越大了。”索尼美国分公司行政副总裁兼行政主管 KAZ 称，“我们都知道，美国有着巨大的娱乐市场，人们对娱乐的选择是多样化的。我们很高兴地看到象电视游戏之类的新型娱乐模式正在以几何级数快速增长着。”

虽然如此，业界却已经开始对 PS 的未来有所担忧。据业内人士分析，PS 目前过大的市场对索尼本身也是一种困扰：面对数千万的 PS 用户，索尼现在无法也不能宣布有关 PS2 的计划，在世嘉 DC 拿出世纪大作收拾残局之前，索尼将采取何种对策，这将是决定未来游戏业盟主的关键。

特报 SCOOP

王菲演唱『FF8』英文版主题歌 亚洲华语歌后唱进游戏世界

本刊讯 王菲在亚洲已经是红得发紫的女歌后。最近又被史克威尔点名为风靡世界的 PS 超级大作『FF8』演唱英文主题歌『EYES ON ME』。估计全世界会有几千万青少年会在游戏时听到王菲的歌声。而王菲轻松一曲，便有 7 位数的美金落袋。

『EYES ON ME』共有两个版本，一个古典版，一个现代版，去年底，史克威尔派了一个 7 人制作小组专程到香港为王菲录音，王菲前后只用了 4 个小时便 OK，其专业水准令日本人叹服，史克威尔方面希望王菲能出席『FF8』的发卖仪式，但王菲因忙于巡回演出而没有时间。不过今年 3 月王菲会在日本武道馆开个人演唱会，届时日本 EMI 会将这首『EYES ON ME』收录在王菲的日文唱片中，令不玩游戏的歌迷也能听到这首动听的英文歌曲，相信随着『FF8』在全世界各地推出，王菲的国际影响也会随之加强。

杂谈 TALKING

索尼起诉模拟器开发者 但上诉被美国法院驳回

本刊美国专讯（记者：KEN） 正当电脑玩家为能够在个人电脑上以模拟器的方式玩到PS游戏而沾沾自喜的时候，索尼对该模拟器的开发者CONNECTIX公司提出了法律上的诉讼。这是模拟器开发者第一次站到被告席的位置上，同时此次审判的结果也将进一步影响到今后模拟器的发展——尤其是目前正与微软闹得不可开交的WINE。

索尼是通过美国分公司控告CONNECTIX的，在之前的一次记者招待会上，索尼把起诉的理由归结于"侵犯了我们的版权和知识产权。"索尼表示，他们认为CONNECTIX制作的PS模拟器"VIRTUAL GAME STATION"所提供的质量是"低劣的"，并指出该模拟器不能准确地模拟PS的游戏，也不能完全兼容所有PS的游戏。

索尼在诉状中称，VIRTUAL GAME STATION的诞生伤害了索尼高品质产品的名誉，另一方面，CONNECTIX的做法侵犯了索尼PS的反盗版、反伪造软件销售及制作的权益。不过以上诉讼若要成立，还必须做到以下几点：原告公司的负责人证实被告产品侵犯了原告的权利，而为了证实这种侵权的成立，原告公司还必须拿出证据来显示所受到伤害的程度。如果单单只是象现在索尼所称的那样，说一些诸如"CONNECTIX没有开发一个原创的产品，只是仿制现有的模型并对知识产权产生负面效应……"等等没有实际意义的话，在法庭上是完全没有用的。事实上，CONNECTIX没有成功地开发一个完美的模拟器、没有通过索尼反盗版保护等行为，倒是可以作为权益被侵害的事实使用的。

法律界人士对索尼的宣言嗤之以鼻，一位不愿意透露姓名的律师称，索尼的表白象受伤后的哀号，用简单的语言来概括，就是"我们打算维持自己的垄断，但是CONNECTIX不想和我们一起玩"，在法律上站不住脚。

索尼在记者招待会上还表示，索尼"没有宣布任何与苹果电脑或者CONNECTIX合作的计划或协议"。与此同时，CONNECTIX也宣布它将如期发售VIRTUAL GAME STATION，新版本的编号将是1.1。CONNECTIX同时回应了索尼的耆宿，它说自己将"否认索尼的所有条款，并将有力地保护自己。"

"我们不相信自己所开发的VIRTUAL GAME STATION破坏了任何知识产权保护条例，"CONNECTIX的总裁兼行政主管ROY MCDONALD表示，"作为一个软件开发公司和出版商，我们也一直反对面向PS和所有软件的盗版行为。我们为VIRTUAL GAME STATION提供了特别的技术，以阻止人们在模拟器上使用盗版的PS游戏。在即将发售的新版本模拟器上，我们还将增加新的防止盗版的安全措施。"

"当然，我们对索尼采取的行动表示失望，我们非常喜欢索尼，尤其是PS的产品，我希望有朝一日CONNECTIX和索尼能够在VIRTUAL GAME STATION上开展合作。"

索尼对模拟器的态度，很容易使人联想到微软即将对LINUX采取的态度。LINUX为了号召广大电脑用户起来反对微软的垄断而开发了WINDOWS的模拟器"WINE"，使得个人电脑的用户可以跳过WINDOWS系统而使用WORD、EXCEL等软件。微软目前对LINUX的做法没有任何表态，也许索尼诉讼的结果会对此有所改变。

几日后，据来自美国的消息称，旧金山联邦地区法院日前已驳回了索尼公司的诉讼请求，他们认为索尼的诉讼不能成立。

"CONNECTIX相信我们先进的模拟技术可以使玩家们对游戏硬件有着更多的选择，他们可以在更自由的情况下玩到各个出色的游戏软件。"CONNECTIX公司的总裁兼行政主管ROY MCDONALD称，"CONNECTIX的VIRTUAL GAME STATION为MACINTOSH主机的用户提供了更多游戏的选择，也使PS的拥有者有了选择他们游戏主机的权利。为了这个目标，我们要继续奋斗下去。"

MCDONALD继续道，"我们在个人电脑（PC）上已经多次成功地推出这种类型的模拟器，并且打算继续向PS市场发展。稍早时候推出的1.1版模拟器获得了玩家的一致拥护，我们将进一步改进和提高我们的产品。"

索尼对模拟器的诉讼暂时偃旗息鼓，也许因此微软也不敢对LINUX系统轻举妄动。有消息称，3DFX将推出专用于LINUX系统的硬件环境，这对于意图一统天下的微软来说无异于一个沉重的打击。现在愿意加入LINUX的厂商越来越多，微软究竟会作出怎样的回应呢？

硬件 HARDWARE

彩色NGP即将推出

本刊日本专讯（记者：KEN） 也许任天堂彩色GAME BOY的成功触动了SNK的神经，彩色版NGP已经引弦待发——虽然黑白版的销量离上海誓言还有很大的距离。

NGP COLOR的发售日订在3月19日（春季东京游戏展第一天），售价为8900日圆（约合人民币640元），有6种色彩的外壳可供选择。使用2节5号电池的彩色NGP，连续使用时间长达40小时，为目前便携式主机中最长的。

同彩色GAME BOY相同，彩色NGP也没有对比度调节，尺寸方面则比黑白版略大。目前已有41个游戏在开发之中，而与主机同时推出的软件有15份之多。由于黑白与彩色主机的软件可以交换使用，所以应该不必担心游戏数量的问题。

彩色NGP也可以通过专用连线与DC对接，除了已经得到证实的DC版KOF将可以在NGP中培养角色之外，WEP公司也准备制作一个可以在NGP中培养角色的滑雪游戏"COOL BORDERS"（酷滑板）。

值得SNK骄傲的是，这一次NGP并非是在单打独斗，相反的，一些著名的软件公司如CAPCOM、DATA EAST、ADK、ATARI和TAITO都加盟了NGP，相信它在动作游戏上的天赋会使其得到很大的支持。

彩色GAME BOY的能力是可以在32000色中同时选用56色，彩色NGP则是在4096色中同时选用146色，双方各有所长（有点象MD和SFC吧？）。此外，彩色NGP的显示屏更宽一些，电池所支持的时间也比彩色GAME BOY更长。

特报 SCOOP

"口袋妖怪"红透京城 "宠物小精灵"在京播放

本刊讯 任天堂的GB名作"口袋妖怪"在电玩一族中早已家喻户晓，而随着1月份北京电视台播放日本动画片"宠物小精灵"(即一年前在日本因引发六岁儿童癫痫症而闹得沸沸扬扬的动画片"口袋妖怪")以来，喜欢这些可爱的"妖怪"们的人越来越多了，就连片头的国语歌中都频频出现"POCKMON,POCKMON"的歌词，虽然许多人并不知道这就是"POCKET MONSTER"的日本式叫法。

"口袋妖怪·红、绿"在日本销量已经超过500万份，是GB软件中超一流的，它的附带商品也在日本及东南亚创造了几千亿日元的销售额。如今，以"口袋妖怪·皮卡秋"为主的玩具，在北京各大商场也可以买得到。该系列玩具以"皮卡秋"为主角，分为拼装、毛绒、电子、电动四大类，共144种款式，由广东一家公司代理引进，为寒假期间的儿童玩具市场注入了新鲜的血液。

近年来，手掌机无论在国内还是在日本，其风靡程度不亚于次世代主机，使任天堂公司赚足了钞票。日刊"FAMI通"上的98年度软件销量调查表明：在98年度少量最大的软件中，前十位里有三款是GB游戏，足见掌机虽小，吸引力却出乎人们的想象，难怪好几家厂商无法忍耐GB一枝独秀，从今年开始也要来分一杯羹呢。

外设 ACCESSORY

PS新外设"PDA"如期推出 POCKET STATION销售一空

本刊日本消息（记者：KEN） 索尼的PDA系统POCKET STATION在日本获得了意料之中的成功，刚刚发售便销售一空。

1月23日开始发售POCKET STATION时，秋叶原电器店的门口就排起了长队。到中午时分玩家可以看到的只有两个字"售完"。几乎是在半天之内，所有销售PDA系统的专卖店都告罄，下午到店的玩家只能失望而归。

索尼目前没有再次生产或提高产量的计划，也许它想籍此达到奇货可居的效果。现在已经宣布配合PDA的游戏很多，其中包括即将推出的史克威尔大作"FF8"。

软件 SOFTWARE

DC大作终于推出 世嘉新主机势头渐起

本刊日本专讯（记者：KEN） 尽管任天堂N64的"SMASH BROTHERS"在日本获得了意想不到的好成绩，但是DC仍然显露出更大的魅力和更多的潜质。

N64的"SMASH BROTHERS"在日本的发售量达到了18万3千份，这对于一直不景气的日本N64销售来说无疑是一针强心剂。不过梦工场似乎显得更有实力，99年第一份大作"世嘉拉力2"刚刚推出一周即卖出了约30万份，对世嘉来说这绝对是一个好兆头。

日前有消息称DC硬件销量已过50万，虽然没有得到世嘉官方的证实，但是从"世嘉拉力2"第一周的销量来看，这个数字并非虚构。

杂谈 TALKING

PS2主机犹抱琵琶 小道消息纷纷扬扬

本刊综合消息（记者：KEN） 正如本刊前些时候所报道的，索尼与东芝在新一代家用游戏主机处理器上展开了合作，有关PS2的所有详细情报都将在今年2月16日的国际硬件会议（INTERNATIONAL SOLID－STATE CIRCUITS CONFERENCE）上宣布。不过，其主要处理器的技术指标已经公布。

东芝为索尼所提供的芯片是强有力和适合于三维图形处理的。它包括一个128位元的微处理器、10个浮点存取控制器(MAC)、4个浮点分配器和MPEG2格式的解码器。其他有关的技术指标为128位元的多媒体处理器，时钟频率为250MHZ/10频道直接存储控制器(DMA)，等等。

歌后·艺术·游戏产业

——从王菲说起

FAYE这次真的"飞"了。

王菲的歌迷们也许不会想到，FAYE在未来某张新专集中，最动听、也最感人的一首歌曲是为了电视游戏而唱的。

这不得不感谢史克威尔。

歌星演唱游戏的主题曲，或是制作与歌星有关的游戏软件，这已经不是新闻了。但是起用王菲这样红遍亚洲的歌后来为"FF8"助威，在游戏史上大概还是第一次。这个行动本身已经超越了艺术和游戏的范畴。

事实上，香港电视连续剧似乎应该算是融合游戏与艺术的倡导者。把游戏音乐编排进电视剧，在香港影视圈里是常有的事。早几年有一部讲述刘伯温传奇的连续剧中常常可以听到光荣"三国志"的选段，后来又有一部反映旧上海争斗的连续剧，把"铁甲龙骑士"第二版的音乐用在紧张追逐的场面中，用的倒也有模有样，合情合理。

把游戏当作艺术，是游戏创造者们毕生追求的梦想，这个梦想随着次世代的到来而渐渐真实了。我们无须去评判史克威尔作品本身的优劣，但是她在电玩与电影之间融合上所作出的贡献是不能否定的。玩家可以看到，史克威尔是以制作电影的态度和资本来制作游戏的，这将带领电影进入全新的互动世界。

王菲为"FF8"唱主题曲，可以相信，必然会有不少FAYE的痴迷者，为了她去购买这自己原本毫无兴趣的四张光碟和PS，这就是偶像的魅力。

王菲为"FF8"唱主题曲，可以相信，必然会有越来越多的歌星、影星参与到游戏的制作中去，象演绎电影一般演绎游戏，这就是艺术的魅力。

听着王菲感人肺腑的演唱，玩着令人激动的游戏，想想中国的游戏产业，看看前几年流行起来的"签名告别"，也不知是该大笑三声，还是大哭一场。

艺术，到底是永远不会与愚昧为伍的。

KEN 戊寅年十二月二十三日 于上海

新闻分析

欲说还休话盗版

特约记者:KEN

在这次亚洲娱乐设备展览会上,日本业界的高层人士谈论最多的,就是版权和盗版。事实上,随着国内游戏业和娱乐业的进一步发展,盗版已经成为公开的事实——或者我们可以把它"轻松"地称为"阳光下的罪恶"——当然,这个话题可不是那么轻松的。

引发盗版猖獗的因素很多,但是由此造成的危害却是显而易见的。正如世嘉前总裁中山隼雄先生所说:这种做法无异于谋杀我们的产业!

单以DC的王牌游戏"索尼克大冒险"为例:一千万美圆的制作成本,若是仅仅以收回成本为目标,就算每一张光碟可以赚到5美圆(事实上这几乎完全不可能),也要卖出200万份软件才行。也就是说,即使现在所有的DC玩家都买正版游戏,世嘉也未必能够有收益。倘若玩家买的是盗版,就更免谈收回成本了!俗话说,千做万做,赔本生意不做。SEGA再家大业大,又有几个一千万美圆可赔?软件公司不是慈善机关,没有了利益的驱动,也就丧失了进一步发展的兴趣。游戏业未来所将面临的困难和问题,其中主要的一部分将是由盗版造成的。

玩家们的心理也许并不十分清楚,当他们热衷于家中堆积如山的廉价盗版碟时,他们正在悄悄消灭着这个自己钟爱的产业,这决不是危言耸听。

事实上,对于大部分大陆玩家来说,电脑、次世代主机、甚至MD或是GB,都已经可以算做是超前消费了。按照目前大陆的经济收入情况来看,这些主机的普及度至少已经提前了5年,只是在盗版软件的掩盖下,这种虚假的繁荣才得以维持。道理相当简单:一张正版的WINDOWS 98光碟,如果是公司购买,在美国至少要5000美圆以上!就算是微软针对大陆市场发售的中文正式版,价格也便宜不到那里去。试问国内有多少公司是按这种价格购买的WIN98?至于游戏软件,任何一个次世代新节目的售价都不应该低于400元人民币。照现在大陆PS和SS的普及程度和玩家软件的持有量来说,如果买的是正版软件,中国的经济实力恐怕早就超英赶美不知十几倍了!在DC诞生的今天,就有不少玩家公然宣称道:没有盗版,不买DC!

既想与国际潮流接轨,又没有实际消费能力,盗版因此"应运而生"。

国家对版权的问题一直比较重视。但为什么盗版总是死而复生,难以灭绝?玩家的消费能力是一个主要原因,高额的暴利是另一个主要原因,还有一个主要的原因就是:没有正版软件可以填补打击盗版后留下的空白。

要想大力发展廉价的正版软件,就必须大力发展中国的软件开发事业。国外开发的软件,从成本上来说始终要比国内高许多,期待这些软件商开恩低价抛售几乎是不可能的。如果能够使国内软件开发事业健康地发展起来,一方面汉化那些优秀的国外游戏软件,另一方面制作本土的优秀软件,再运用市场操作的技巧和手段,不要急功近利,而是以开发未来市场的整体眼光来布局,打击盗版并不是一个梦想。

当然这样做,首先必须对国内的消费层有个明确的认识,不要让主机的普及率蒙住眼睛,不要再让盗版欺骗自己。此外,应当加强专用游戏主机而不是PC的游戏软件开发。过于开放的平台使PC游戏面临相当大的竞争和盗版的风险,相对来说,专用游戏机在这方面就好得多。

盗版,带给玩家的将是梦魇而不是欢乐。

请所有理智的玩家都牢记这一点。

我曾经带着担心的想法问一个在美国的朋友:要是"老美"知道你用盗版软件,他会说什么?

得到的回答却出乎意料:"鬼子们"特别羡慕我们能用盗版软件!

一点儿没有感到不安,一点儿不在乎我的担心。

原来用盗版软件并不是我们的人格有问题,"鬼子"对这种极廉价极超值的东西原来也垂涎三尺呀!

在国内,玩儿电脑的可以随心所欲地使用任何想用的软件,玩游戏的可以买一大堆根本不会去玩儿的游戏软件"收藏"起来。在国外,"鬼子"们只能老老实实地用真正必需的软件,玩儿数量有限的心爱的游戏。他们的电脑玩儿得没我们宽,游戏没我们玩儿得多。按照某种实用主义的逻辑:我们在天堂,他们在地上。

可是我们在现实中看到的是:国外的软件水平越来越高,利润越来越大,可是没有人敢真正进入中国这块市场,我们想与国际接轨只能靠盗版。而国内的软件业在盗版的"关注"下,投入的资金和制作力量得不到相应的回报,热情越来越低,损失越来越惨重。我们的软件业看不到美好的未来。

这一切,很大程度上拜盗版所赐。

我们所有的人其实都知道盗版的种种罪状,但这妩媚妖艳的甜心,谁都忍不住碰一下,只要不算犯法。

可是国际惯例早晚要遵循,国内对于版权的保护也早晚要严格起来。到那时,我们这些盗版"蜜罐儿"中的既得利益者,如何面对空荡荡的市场,如何忍耐玩儿不到新游戏,用不着新软件的寂寞。

关于盗版这个既敏感又关乎我们切身利益的问题,欢迎玩儿友们投稿至"GAME BAR"中,发表自己的看法。

责编/PINSER

永无终结的最终幻想

——坂口博信访谈评

本刊驻美国特约记者/叶展

下文是美国 NEXT GENERATION 杂志社的记者在夏威夷 SQUARE USA 的公司总部对最终幻想之父坂口博信的采访，用问答方式写成。笔者另加了一些背景材料，希望有助于读者更清楚地了解这位 RPG 界最具权威性的人物的一些想法和观点。

当我们采访其他游戏设计者时，他们总是喋喋不休地和我们讲游戏的故事情节和人物角色，但采访坂口博信时，他却更喜欢谈计算机图形学领域的发展和其他技术性问题，这确实出乎我们意外。但想想也就释然，作为最终幻想系列的总设计师，他早已把故事情节和人物角色搞定了，他在这方面已经毫无问题。因此他才有更浓厚的兴趣关注于技术的发展对游戏表现手法的影响。无可否认，在次世代机上所有的 RPG 游戏中，“最终幻想 7”拥有最精美的图象，最动人的音乐，采用了最先进的计算机图形技术。而“最终幻想 8”也马上就要推出了，其三维图象的质量将比 7 代更胜一筹。

坂口博信现任位于夏威夷的 SQUARE USA 公司的总裁，正在同时进行“最终幻想 8”游戏和一部 CG 电影的开发工作。

“名不符实”的最终幻想

问：是怎么想到最终幻想这个名字的？毕竟最终幻想若最终到第七次第八次还叫“最终”不太合适吧，很有些名不符实之嫌啊！

答：在 FF1 之前，我也曾开发过几个游戏，但都很不满意。因此萌生退意，准备把手上刚接的项目做完后，就金盆洗手，退出游戏界。当时我想：这就是我最后一部作品了，这是我的“最终幻想”。因此便把游戏取名叫最终幻想。

评：山重水复疑无路，柳暗花明又一村。大概坂口博信当年开发 FFI 时也没有想到 FF 系列将会如此成功，到七代八代还是风姿不减吧！

从一代到七代
——人员，资金，开发时间的对比

问：FF1 开发小组有多少人？

答：15 个人。

问：那么 FF7 呢？

答：95 人。

问：FF1 开发时间有多长？

答：1 年。

问：那么 FF7 呢？

答：1 年半。

评：我们可以看到：虽然 FF7 的故事情节出场人物图形图象动画场景等比 FF1 复杂了不知千百倍，但与开发成本和人员配置等成几何级数上升形成鲜明对比的是开发时间增加得并不多。大项目必须采用成熟的软件工程管理方法，才能有效地协调近百人的工作，使软件尽量如期完成。

问：FF8 开发成本是多少？

答：具体数据由于开发还在进行中，所以没有统计结果。但可以肯定的是会比 FF7 少！

评：FF8 的开发成本比 FF7 低，这是可以理解的。开发 FF7 时，SQUARE 面临着两个难题：(1) 对 PLAYSTATION 的开发环境完全陌生 (2) 对三维图形技术完全没有经验。因此必须有一个学习熟悉的过程，开发必要的工具软件（即所谓的 in-house build），编制必需的函数库，有时也有可能要走些弯路。这些都会直接导致成本上升。而开发出 FF7 后，对 PLAYSTATION 的开发环境可以说胸有成竹了，必要的工具软件和函数库都有了，三维图形图象的制作也得心应手了，再开发 FF8 自然就省力省钱地多。特别是 FF8 从技术角度讲并没有什么突破，基本是继承了 FF7 的系统，只不过图象质量更高罢了。

问：那么 FF7 的开发成本是多少？

答：2500 万美元左右。

评：将 FF7 的开发成本和两部电影比较一下。迪斯尼的《木兰》摄制成本 8000 万美元，这是一般好莱坞大片的标准价。香港去年最卖座的电影《风云》成本为 300 万美元，已经是香港电影中破天荒地高的了。一般香港电影的成本在 100 万美元左右。所以我们看出，SQUARE 的这种大型 RPG 游戏，其成本已经直追好莱坞电影。这样的财力，不要说中国游戏业在短期内根本不用奢望，连香港电影界都无法企及。

构思创作过程

问：你是如何构思游戏的，创作的流程是怎样的？

答：对游戏的世界观和故事情节有个大概的模糊的想法后，我就让美工（电影业的叫法是 production designer 或 production illustrator，游戏业由于分工不明确，就统称为美工了）根据这些只鳞片爪的想法绘制一些场景。然后我根据这些场景，再对故事情节进行整合发挥，逐步细化。这是我以前的做法。现在我们的作法是将故事脚本完全写好后才进行具体化(visualization)。

评：坂口博信在这里谈的实际上是游戏脚本的写作。游戏脚本的写作和电影脚本的写作有很多相同之处。在 Steven Katz 的《Film Directing: Shot by Shot》一书中，对电影脚本的写作有精彩的归纳。他说电影脚本有两种写作方法：一种是由视觉到故事，即作

者一开始并没有明确的故事结构，心中只有一些不连贯的场景，或者一段生动的情节，或者几个美丽的人物形象。作者从这些零碎的视觉性的材料中，找到整个电影的主题和韵律，并衍生连缀强化故事情节。在构思故事情节的同时考虑画面构成镜头处理等视觉因素。另一种方法则是从故事到视觉，即作者对整个故事情节有全盘考量，写作时只关注于情节发展和人物关系，暂不考虑视觉因素。在整个故事完成后才对脚本进行分析和 visualization，看看这一段情节如何表现，采用什么样的场景，镜头如何设置等等。坂口博信早期的游戏显然是采用前一种，即从视觉到故事的方法。这种方法自由度大，适合于灵感的发挥。但弱点是不能处理很复杂的故事。因为作者在构思情节时总要兼顾视觉因素，如果故事很长，一边考虑视觉因素一边编故事很容易顾此失彼，使得故事情节或人物关系上出偏差。这种方法适合于短的影片或独立制作人的影片，而不完全适用于所谓大片。复杂的故事情节需要采用第二种方法来完成。游戏也一样。随着游戏容量越来越大，故事情节和场景越来越复杂，第一种方法行不通了，于是坂口博信就 switch 到第二种方法，即由故事到视觉。先把复杂的故事情节和众多的出场人物搞定，然后再考虑视觉因素。这实际上也是体现了大项目制作过程的制度化和工序化，即脚本写作和美工设计之间要分开，工作更加有序了。因为毕竟目前 RPG 游戏所达到的复杂度已不可能完全由一个人构思创作完成了。

“我现在是个电影导演！”

问：你是否从除游戏以外的其他领域或他人作品中得到启示并获取灵感？

答：James Cameron 的电影，特别是他的《终结者》和《终结者2》两部电影，给我启发很大。他的电影中所体现的平衡美，故事主线的完整简洁，都值得我学习。他对时间的把握，对镜头角度的控制，配上音乐，将整个气氛发挥渲染到最高点。这正是我孜孜以求的境界。这些高水平的电影是我经常学习并获取创作灵感的源泉。

评：James Cameron，即是去年红得发紫的电影《泰坦尼克》的导演。据说拍完《泰》后已经退出江湖。此人大学学的是物理学，后来不知怎么改行干电影了。由精密冷静的物理科学到声色情噢的电影艺术，这“转型”也真不容易。但人应该有勇气去追求自己喜爱的东西，这一点在美国人身上体现得比较突出。

问：那你偏爱 RPG 是否就是因为 RPG 游戏和电影艺术比较接近呢？

答：只有 RPG 游戏才能将复杂的故事情节完美表现出来。

评：电影实际上就是讲故事。电影发展了几十年，虽然镜头技术、剪辑技术、特殊效果等方面变化万千，但其基本的叙事性结构是不变的。可以说所有的好莱坞电影(也就是所谓主流电影，有别于先锋派新浪潮之类)都是依靠好的故事原型取得成功的(faithful to the original storytelling strategies)。RPG 游戏也是讲故事。RPG 游戏和电影两者之间有很多共通的东西。对是否是因为推崇电影艺术而爱屋及乌偏爱 RPG 游戏的问题，坂口博信虽然没有明确地回答 YES 或 NO，但显然他的回答应是 YES。

问：FF8 是不是也象 FF7 一样有很多类似电影的过场动画？

答：当然，FF7 有大概 1 小时的过场动画。FF8 的过场动画将会更长。

评：现在读者们应该明白为什么 FF7 的开发成本那么高了。实际上 SQUARE 在 FF7 中插了 1 小时的全三维动画电影。一般电影的长度是 90－120 分钟，象迪斯尼的《玩具总动员》，《木兰》等都是这么长。FF7 中插入的动画的长度已经接近好莱坞类型电影的下限了。制作这么长的三维动画电影，成本自然不菲。

问：你认为你是一个游戏设计者呢，还是更象一个作家？

答：我带各种面具(假面人？)。我既是一个作家，也是一个游戏设计者，现在我则是一个电影导演。

评：很重要的自白。这预示着坂口博信今后的发展方向将更侧重于电影。显然就现阶段而言，电影的表现力要远远大于游戏，很多需要表达的东西用游戏是无法完美体现的。因此 在坂口博信的心中，电影的分量较之游戏更重些。同时，正由于坂口博信持有的这种观点，SQUARE 今后的 RPG 游戏，将沿着 RPG 游戏与电影融合的路继续走下去，更加大型化，电影化，制作流程更正规化，更注重借用电影表现手法。而笔者以为这也是整个 RPG 游戏界的发展方向，虽然有人对此颇有微词，但此潮流不可阻挡。RPG 游戏必将在和电影的融合中获得更深刻的表现力，从而最终被主流社会所接受。

新大陆——RPG 在美国

问：为什么美国玩家不象日本玩家那样偏爱 RPG？

答：(笑)我也希望知道原因！

评：如果说玩 RPG 游戏是做白日梦的话，美国人是不太愿意做白日梦的。当然这并不是说美国没有梦，否则全世界的人都到美国去圆“美国梦”干嘛？所谓美国梦就是通过自己的脚踏实地的努力实现自己的目标，是积极进取，而不是白日做梦。相反，日本人由于生活工作学习压力过大，比较容易做白日梦，回避现实，自我陶醉一下。这就是体验型的 RPG 游戏盛行于日本的原因吧。另外美国人直性子急脾气。喜看蓝球，因为蓝球赛节奏快，几分钟一个来回，高潮无数，最后比分一百多比一百多。没什么美国人看足球，因为他们觉得场上两队费力地踢 XX 分钟，最后 0:0 或 1:0，实在没看头。对于动辄需要十天半月才能通关的 RPG 游戏，自然敬而远之。

问：为什么 FFVII 又在美国如此畅销？

答：我猜可能是 FFVII 令人叹为观止的三维图象起了很大作用，吸引了许多美国玩家。并且以往的 RPG 中都是三头身的 Q 版形象，不合美国观众的口味。在 FFVII 中，有较真实的人物形象(指动画和打斗时，地图模式下仍是三头身)，因此容易获得美国玩家的认可。

评：说得好。FFVIII 连地图模式下的人物都改成更真实化的 7 头身了。看来 SQUARE 更加注意美国乃至全球市场了，作出的东西也要兼顾各国家地区玩家的审美口味。

展望未来——游戏将分化成两类

问：最近有什么你特别想玩的游戏？

答：我特别瞩目于赛达尔 64 的发售，发售后我一定会搞一套玩玩。我不知这么说合适不合适：自从玩过 MARIO64 后，我的 N64 就被锁在柜子里再没动过。现在我准备把我的 N64 从柜子里“祭”出来玩玩赛达尔了。

评：好大的口气！似乎在说 N64 上除了 MARIO64 和 ZELDA 后就没有游戏值得玩了。

问：对游戏业的未来走向你有何预见？

答：我希望游戏机的硬件性能更强大，图象质量更高！我认为：游戏将分化成两类，一类在保持本身游戏性的同时，更加强调图象质量和电影技术的运用；另一类游戏则完全侧重于"纯"游戏性。两类游戏将和平共存而不是彼此竞争。游戏技术方面，可以预见的将是全息图象的运用。如果全息图象实现，将解决所有的三维游戏中镜头角度的问题——因为那时整个三维世界将真实地出现在你面前，你可真正去和三维世界交互。当然实现这一点究竟需要多少时间我也不清楚。

评：游戏分成两类，前一类的典型就是 FFVII 和 FFVIII，图象豪华，电影化。后一类的典型是 TETRIS 和 PACKMAN，它们的"纯"游戏性无与伦比，图象质量反而无关紧要。至于全息图象，诸位高中物理课就知道是什么东西了吧。不知为什么坂口博信会把全息图象提出来，因为目前虚拟现实（Virtual Reality）领域的研究中似乎对全息图象没什么兴趣，大家都在开发头盔显示器或 CAVE 系统类型的东西。当然，虚拟现实技术的难关若攻克，必将对游戏业产生极大推动作用，使游戏的表现力超越电影。电影业到那时也许真要考虑考虑面临的威胁了。设想一下你置身全三维环境中，眼所见，耳所闻，手所触，无一不真实如生，但又无一不是虚幻的。游戏到那时就真正实现了终极目的——以玩家为中心构建了虚拟的世界和人生！

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	空中赛车锦标赛	AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING	RAC		3月4日
	盗墓者 3	TOMB RAIDER 3	ENIX	A·AVG	动作 AVG	3月4日
	寂静岭	SILENT HILL	KONAMI	AVG		3月4日
	实战柏青嫂必胜法·SAMMY 革新版 2	实战パチスロ必胜法·サミーレヴォリューション 2	SAMMY	ETC		3月4日
	武装斗士	アームド ファイター	BANPRESTO	FTG		3月4日
	彼方（你）	SONATA（ソナタ）	T & E SOFT	RPG	译名无法确定	3月4日
	百事先生	PEPSIMAN	KID	ACT	3D 动作	3月5日
	渔夫之路	FISHER'S ROAD	BPS	SPG	对应鱼杆、振动手柄	3月11日
	雅典娜·从平凡的生活中唤醒	ATHENA · Awakening from the ordinary life	SNK、梦工房	AVG	3CD、对应振动手柄	3月11日
	译名无法确定	家にポチやってきた · In My Pocket	KONAMI	SLG	对应 PDA	3月11日
	最终幻想 6	ファイナルファンタジー6	SQUARE	RPG	SFC 名作	3月11日
	最终幻想 特选集	ファイナルファンタジー コレクション	SQUARE	RPG	包括 4、5、6	3月11日
	最终幻想 特选集·纪念包	ファイナルファンタジーコレクション·アニバーサリーパッケージ	SQUARE	RPG		3月11日
	柯林·麦克雷 拉力赛	CORIN McRAE THE RALLY	CODEMASTER	RAC	对应振动手柄	3月11日
	全球力量 新·战斗国家	グローバルフォース 新·战斗国家	SCEI	SLG	对应振动手柄	3月11日
	在九毫米模型轨运转的游戏"嘎当咣当"	N ゲージ运转气分ゲーム"ガタンゴトン"	东芝 EMI	SLG	开火车	3月11日
	爱心队长	キャプテン ラヴ	东芝 EMI	AVG		3月11日
	神秘的约柜·幻之剧场	ミスティックアーク·まぼろし剧场	ENIX	AVG		3月18日
	舞道浪子·任性的桃天使 2～伊甸之泪	DANCING BLADE·かってに桃天使 2～Tears of eden	KONAMI	AVG	对应 PDA	3月18日
	私人巴士 1－2－3 命运！·改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！·运命を变える者	JALECO	RPG		3月18日
	电气机车前进！ 2	电车で GO！ 2	TAITO	SLG		3月18日
	电气机车前进！·单柄控制器版	电车で GO！·コントローラ ワンハンドルタイプ	TAITO	ETC		3月18日
	疾驰赛手 3	ギャロップレーサー3（GALLOP RACER 3）	TECMO	RAC		3月18日
	新世纪 GPX 机械定则·新的挑战者	新世纪 GPX サイバーフォミュラ·新たなる挑战者	バップ	AVG		3月18日
	全明星网球 '99	ALL star Tennis '99	UBI SOFT	SPG		3月18日
	走向心灵	TO HEART	AQUA	AVG		3月25日
	艾尔顿·塞纳的赛车决斗 特别版	アイルトン·セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	RAC		3月25日
	古代匕首传说	どすこい传说	KSS	SLG	译名无法确定	3月25日
	S.C.A.R.S.	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	RAC	对应振动手柄	3月25日
	必杀柏青哥店精选·复活！令人怀念的名机们	必杀パチンコステーションクラシック·复活！なつかしの名机たち	SUNSOFT	SLG	对应振动手柄	3月25日
	G I 骑师	G I JOCKEY	KOEI	RAC	赛马游戏	3月25日
	育儿问答·我的小天使	子育てクイズもっとマイエンジェル	NAMCO	PUZ		3月25日
	去打高尔夫！ 领袖公开赛	ゴルフに行こう！·トーナメント リーダー	VICTOR	SPG		3月25日
	村越正海的爆钓·垂钓海巴斯	村越正海の爆钓·シーバス フイッシング	VICTOR	SLG	钓巴斯鱼	3月25日
	98 格斗之王·梦战斗未结束	THE KING OF FIGHTERS '98 · DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	FTG		3月25日
	范皮尔·吸血鬼传说	ヴァンピール·吸血鬼传说	ARTDINK	SLG	对应 PDA	3月上旬
	目标！ 名门棒球部	めざせ！ 名门野球部	ダズ	SLG	对应 PDA	3月上旬
	客厅！职业 7 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！ PRO 7パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		3月下旬
	夏日暗风·再掀帝都物语	暗吹く夏·帝都物语ふたたび	B FACTROY	A·AVG	动作 AVG	3月下旬
	独行战士	ONE	CAPCOM	STG	对应振动手柄	3月
	恶魔召唤师·灵魂黑客	デビルサマナー·ソウルハッカーズ	ATLUS	RPG	SS 移植作	3月
	复活之斩·武士枪手	RISING ZAN · THE SAMURAI GUNMAN	WAVE SYSTEM	ACT		3月
	ESPN X 竞赛·职业滑雪者	ESPN X－GAMES ·PROBOADER（プロボーダー）	EA SQUARE	SPG	对应振动手柄	3月
	奏（骚）乐都市 大阪	奏（骚）乐都市 OSAKA	KING RECORD	SLG		3月
	电影院英语会话 第三卷 呼啸山庄	CINEMA 英会话シーリズ第 3 卷 岚が丘	SUCCESS	ETC		3月
	拉米乐队	ウンジャマ ラミー	SCEI	M·ACT	音乐 ACT、啪啦啪续作	3月
	小巨人 MICROMAN	小さな巨人ミクロマン	TAKARA	ACT		3月
	柏青嫂之王	パチスロマスター	TEN 研究所	SLG		3月
	译名无法确定	ガンホーブリゲイド	TOMMY	SLG		3月
	建造荒岛城	トミカタウンをつくろう！	TOMMY	SLG	操纵建筑机械	3月
	还击、爆打	ひっとばっく（HIT BACK、HIT BUCK）	TOMMY	ACT		3月
	转折点	ターニングポイント	NAXAT	SLG		3月
	机械帝国	Cybernetic EMPIRE	日本电话网/狼组	A·AVG	动作 AVG	3月
	小人儿拉尔夫的大冒险	ちっぽけラルフの大冒险	NEW	ACT		3月
	火魅子传～恋解～	火魅子传～恋解～	博报堂	SLG	战略 & 恋爱、3CD	3月
	超时空要塞 MACROSS·可曾记起爱	超时空要塞マクロス·爱 おぼえていますか	BANDAI	STG	SS 移植作、2CD	3月
	全日本职业摔角·王者之魂	全日本プロレス·王者の魂	HUMAN	SPG	对应 PDA	3月
	建设机械模拟装置·卓绝满点	建筑机械シミュレーター·KENKI いっぱい	富士通电脑系统	SLG	对应振动手柄	3月
	病毒·战场	VIRUS · THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	TAB		3月
	职业鬼魂先生·保利宛君	ミスタープロスペクター·ほりあてくん	リズミックス	ETC	对应 PDA	3月

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	龙与地下城·精选	ダンジョンズ ドラゴンズ·コレクション	SS	CAPCOM	ACT	2CD、对应扩充卡	3月4日
	龙与地下城·精选(扩充卡同捆)	ダンジョンズ ドラゴンズ·コレクション(扩张ラムカートリッジ同捆版)	SS	CAPCOM	ACT	2CD、对应扩充卡	3月4日
	靠近接吻…	KISS より…	SS	KID	AVG		3月18日
	靠近接吻…(初回限定版)	KISS より…(初回限定版)	SS	KID	AVG		3月18日
	职业指南麻将"兵"	プロ指南麻雀"兵"	SS	文明脑	TAB	麻将	3月
	麻将大会2·特别版	麻雀大会2·SPECIAL	DC	KOEI	TAB	麻将	3月4日
	空中舞蹈·蓝色冲击主演	エアロダンシング·featuring Bule Impulse	DC	CSK综合研究所	SLG	飞行表演	3月4日
	噗哟噗哟	ぷよぷよ～ん	DC	COMPILE	PUZ	对应VM、振动	3月4日
	超能力大战2012	サイキックフォース2012	DC	TAITO	FTG	振动	3月4日
	真实的声音·风的遗憾	リアルサウンド·风のリグレット	DC	WARP	AVG	对应VM、2CD	3月11日
	摩纳哥GP·模拟赛车2	MONACO GRAND PRIX·Racing Simulation 2	DC	UBI SOFT	RAC	对应方向盘、振动	3月11日
	向北。白光	北へ。White Illumination	DC	HUDSON	AVG		3月18日
	蓝刺	BLUE STINGER(ブルー スティンガー)	DC	SEGA	ACT	AVG+ACT	3月25日
	超级漫画英雄对卡普空	MARVEL VS. CAPCOM	DC	CAPCOM	FTG		3月25日
	三国志6	三国志6	DC	KOEI	SLG	对应VM	3月25日
	信长的野望·将星录 提升版	信长の野望·将星录 with パワーアップキット	DC	KOEI	SLG	对应VM	3月25日
	超速·赛车	SUPER SPEED·RACING	DC	SEGA	RAC	对应方向盘	3月25日
	数码竞马新闻·我的骑师	デジタル竞马新闻·MY TRACKMAN	DC	ショウエイシステム	ETC		3月
	泡泡龙64	パズルボブル64	N64	TAITO	PUZ	骨灰级名作	3月5日
	恶魔城DRACULA·默示录	恶魔城ドラキュラ·默示录	N64	KONAMI	ACT	动作冒险	3月11日
	全美职业橄榄球·钢铁汉子	NHL BLADE OF STEEL	N64	KONAMI	SPG	卡带	3月18日
	顶级装备·极速驾驶	トップギア·オーバードライブ(TOP GEAR·OVER DRIVE)	N64	KEMCO	RAC	卡带	3月19日
	实况力量满贯职业棒球6	实况パワフルプロ野球6	N64	KONAMI	SPG	卡带	3月25日
	消灭64	WIPE OUT 64	N64	COCONUTS JAPAN	不明	卡带	3月中旬
	超级保龄	SUPER BOWLING	N64	ATHENA	SPG	卡带	3月下旬
	超空间夜晚职业棒球王2	超空间ナイタープロ野球キング2	N64	IMAGINEER	SPG	卡带	3月
	64大相扑2	64大相扑2	N64	BOTTOM UP	SPG	卡带	3月
	人生游戏64	人生ゲーム64	N64	TAKARA	TAB	卡带	3月
	ROX	ROX－ロックス－	N64	ALTRON	不明		3月5日
	狂热节拍GB	ビートマニアGB	GB	KONAMI	SLG	模拟DJ	3月11日
	怪兽★赛跑2	まんすたあ★レース2	GB	KOEI	RAC	卡带	3月12日
	袖珍力量满贯职棒君	パワプロクンポケット	GB	KONAMI	SPG	译名无法确定	3月18日
	职业麻将·极GB 2	プロ麻雀·极GB 2	GB	ATHENA	TAB	卡带	3月19日
	女神转生外传·最后的圣经	女神转生外传·ラストバイブル	GB	ATLUS	RPG	彩色版	3月19日
	大怪兽物语·地区奇迹2	大怪兽物语·THE MIRACLE OF THE ZONE 2	GB	HUDSON	不明	卡带	3月19日
	袖珍汉堡先生(译名无法确定)	バーガーバーガーポケット	GB	HUDSON	不明	卡带	3月下旬
	袖珍电车2	ポケット电车2	GB	COCONUTS JAPAN	SLG	卡带	3月下旬
	QUI QUI	QUI QUI	GB	魔法	不明	卡带	3月
	袖珍甲子园	甲子园ポケット	GB	魔法	SPG	卡带	3月
	小山和雷蒙德	おはスタ やまちゃん＆レイモンド	GB	EPOCH	不明	卡带	3月
	机器猫赛车2	ドラえもんカート2	GB	EPOCH	RAC	猫卫门	3月
	卡片捕捉者 樱·何时与樱姐姐在一起	カードキャプターさくら·いつもさくらちゃんといっしょ	GB	M·T·O	不明	卡带	3月
	SD飞龙之拳外传EX	SD飞龙の拳外传EX	GB	文明脑	不明	卡带	3月
	加藤一二三九段将棋教室	加藤一二三九段将棋教室	GB	文明脑	TAB	卡带	3月
	坂田吾郎 八段连珠入门	坂田吾郎 八段连珠入门	GB	文明脑	TAB	卡带	3月
	决斗 野兽战争·野兽战士最强决定战	决斗 ビーストウォーズ·ビースト战士最强决定战	GB	TAKARA	FTG	卡带	3月
	译名无法确定	王ドロボウJING·エンジェル	GB	MASIYA	不明	卡带	3月
	译名无法确定	王ドロボウJING·デビル	GB	MASIYA	不明	卡带	3月
	职业棒球(暂定名)	ザ プロ野球(假题)	NGP	ADK	SPG	卡带	3月19日
	将棋的达人·彩色版	将棋の达人·カラーVer.	NGP	ADK	TAB	卡带	3月19日
	通信四人打·何处都可玩的麻将	通信四人打ち·どこでも麻雀	NGP	ADK	TAB	对应无线通信器	3月19日
	格斗之王R－2	KING OF FIGHTERS R－2	NGP	SNK	FTG	卡带、对应DC	3月19日
	迷你泡泡龙(暂定名)	パズルボブル ミニ(假题)	NGP	SNK	PUZ	卡带	3月19日
	棒球明星·彩色版(暂定名)	ベースボールスター·カラーVer.(假题)	NGP	SNK	SPG	卡带	3月19日
	俯冲警报(潜水警报)	DIVE ALERT	NGP	PSYGNOSIS	不明	译名无法确定	3月19日
	新21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	不明	卡带	3月19日
	新德贝冠军赛(暂定名)	ネオ ダービーチャンプ(假题)	NGP	ダイナ	SLG	卡带、赛马	3月19日
	新樱桃王·彩色版(暂定名)	ネオ チェリーマスター カラーVer.(假题)	NGP	ダイナ	不明	卡带	3月19日
	新巨龙的疯狂(暂定名)、新野龙	ネオ ドラゴンズワイルド(假题)	NGP	ダイナ	不明	译名无法确定	3月19日
	新巴克拉牌(暂定名)	ネオ バカラ(假题)	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌	3月19日
	接上,嘭! 2(暂定名)	つなげてポンッ! 2(假题)	NGP	梦工房	不明	卡带	3月19日
	袖珍网球2(暂定名)	ポケットテニス2(假题)	NGP	梦工房	SPG	卡带	3月19日
	电气机车前进!	电车でGO!	WS	TAITO	SLG	街机移植作	3月4日
	新日本职业摔角·斗魂烈传	新日本プロレスリング·斗魂烈传	WS	TOMMY	FTG	PS名作	3月4日
	GUNPEY	GUNPEY(グンペイ)	WS	BANDAI	不明	卡带	3月4日
	陆行鸟之不思议的迷宫·WS版	チョコボの不思议なダンジョン for ワンダースワン	WS	BANDAI	A·RPG	PS名作	3月4日
	神奇竞技场	ワンダー スタジアム	WS	BANDAI	SPG	卡带	3月4日
	麻将登龙门	麻雀登龙门	WS	SAMMY	TAB	卡带	3月中旬
	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通	WS	BANDAI	PUZ	卡带	3月中旬
	SD高达·令人感动的合集	SDガンダム·エモーショナルジャム	WS	BANDAI	不明	卡带	3月下旬
	数码怪兽·WS版	デジタルモンスター Ver. Wonder Swan	WS	BANDAI	RPG	卡带	3月下旬
	信长的野望·WS版	信长の野望 for Wonder Swan	WS	KOEI	SLG	卡带	3月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计日为2月12日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



幻想传说

~隐藏事件曝光以及角色全奥义表~

凭借SFC时代的口碑，PS版“幻想传说”在发卖的第一周就售出了37万份，从而当仁不让地坐上了日本周间销量排行榜的亚军位置。在年末如火如荼的商战中，一款复刻版软件能够取得这样的成绩确实不简单。

PS	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:98年12月23日	其它:对应振动手柄

复活后的超任名作热度不减，热销年末市场

●特殊奥义：主角的奥义都是由两种必杀技合成的。一般必杀技使用后会有硬直时间，而45级时悟得的“闪空裂破”比较特别，在这一招之后使用奥义或时空剑技几乎没有硬直时间，如同奥义一般。因此，不太严格的说就又多出了二十来种奥义，特别是“闪空次元斩”(闪空裂破→次元斩)十分强悍。

●结婚：这是个很有意思的隐藏情节，也很复杂。1、过去的**ハーメルの**村，见到一发呆的少女，在女主角**ミソト**的询问下得知这少女喜欢武器屋的**エルウィン**。在武器屋找到了这个帅哥，他问少女的名字，为知道她是八百屋的**ナンシー**又跑了个来回。**エルウィン**称他是**ベネツィアの**输入会社社长之子，在村里做完生意就要回去，父亲给他很大压力，他只有努力工作。当然，这些事也要告诉**ナンシー**。2、在**ハーメルの**町的宿屋找到**ナンシー**，她在一女剑士陪同下要前往**ベネツィア**市找心上人。(那女剑士一定实力不俗，不然怎么对付一路上的怪物呢?)3、在**ベネツィア**市宿屋中找到**ナンシー**，告诉输入会社的**エルウィン**，他便约少女在喷泉见面，两人约会成功后，主角**クレス**等人先离城再进入会社，可见到社长**ドグ**不允许儿子和一个乡下姑娘来往，三人不欢而散。在喷泉左上角找到**エルウィン**，鼓励他为爱情抗争。4、在**アルヴァニスタの**都道具屋见到了这对情侣，回**ベネツィア**市将二人去向告知急得快发疯的父亲**ドグ**，再去**アルヴァニスタの**都最东边的屋子，见到三人的关系有了转机。5、到**ベネツィア**市可参加两人的婚礼，**アーチェ**接住了新娘抛的花，而**ミント**得到了新娘赠送的幸运手套**ホワイトグローブ**，这是件不错的防具，也算是忙了老半天的一点回报。

●真·グーングニル神枪：在未来的炎之塔，进门向左下可对天神**オーディーン**进行挑战，胜利后可在宝箱内得到解除封印的天马神枪，这是本作中最强的枪系武器。天神实力超强，且**クレス**与他是单挑，因此单纯依靠高等级还不够。天神的普通攻击有气绝效果，被逼至角落有时会被屈死，因此要合理使用盾牌防御，推荐招数为：防御→次元斩→防御→次元斩……另外，对天神用光属性武器攻击是行不通的。

●斗技场风云：未来的**ユークリッドの**都的武道大会也不简单。八连胜后可挑战强敌，一只大尾巴狼。狼人的速度与攻击力很高，不过只要有一定的等级，再用“闪空次元斩”就能将其打败，并可获得诸多奖品。不断参加比赛，胜出七、八场后会出现一乱入者——厨师打扮的少女**リリス**。她的攻击力一般，但防御力极高，必杀技也很厉害，所以**クレス**要有较高的攻击力，争取速战速决。战胜她后可得强力火属性剑S·D。

●モーリア坑道深层：取得时空魔剑的情节后去原先的**モーリア**坑道会由原先的10层变为21层。坑道中的敌人强大，宝物众多，是个炼级寻宝的好地方。此处的BOSS攻击力很猛，且总在天上飞，不会被打到地上，增加了**クレス**攻击的难度，一不小心就会被其全灭，建议让**クレス**尽力冲到BOSS正下方，连用次元斩将之逼入角落，另外三人进行回复支援，才有胜算。坑道中**アーチェ**的两个禁咒文不要遗漏，此外**すず**可得到最强忍者刀和忍术五月雨，而**クレス**的最强剑也在坑道中。

●真正的宝藏：取得时空魔剑后，来到**フリーズキールの**町的道具屋见到海盗**アイフリード**的儿子**グラハム**，他告诉**クレス**等人其父在世界各地藏有众多宝物，并告知了22处宝藏的大概位置，从而要求主角一行为他找到真正的宝藏。

1、**フリーズキールの**町西南两山中间
2、风之峡谷北面山下的海滩
3、精灵洞窟东北面小岛
4、**アルヴァニスタの**都东南小岛
5、**アルヴァニスタの**都东北小岛
6、常暗**の**町所在大陆的东端
7、常暗**の**町所在大陆的北端
8、独角马森林西南山下海滩
9、独角马森林东北海滩
10、**モーリア**坑道北面一树林
11、**ベネツィア**市南稍偏东的山下海滩
12、在进入11后向右走还有一处
13、过去**ダオス**魔王城北面岛屿
14、通往过去魔王城的桥南面沙滩
15、**ユークリッドの**都西南小岛
16、**ユークリッドの**都北稍偏西的小岛
17、行商人西南小岛
18、**オリーブヴィレッジ**北面小岛
19、有收集家的沙漠绿洲东面的岛
20、地图中央最靠右的岛屿

21、水镜**ユミルの**森东稍偏南的海滩

22、水镜**ユミルの**森东稍偏北的小岛

在第 22 处找到一件礼服，交给**グラハム**，他说这就是死去的父亲所留下的真正宝藏，那是父亲送给母亲的衣服，是母亲一生所珍视的。这里表达的依然是永恒的主题——爱。

●**光之精灵**：在未来的古代文明都市**トール**，再次来到时间转移装置前，选第三项可让精灵召唤士**クラース**与光之精灵订下契约，契约的指轮在过去的情节中已获得，因此不必特意寻找。

●**暗之精灵**：暗之精灵在常暗**の**町**アーリイ**北东的暗**の**洞窟中，进洞前要在**モーリア**坑道深层中找到发红光的油灯。在找海盗的宝藏时得到发绿光的火把和发蓝光的蜡烛。进洞后用三色光组合成不同要求的颜色方可开动机关，当然还有其它一些迷题。洞中的敌人很强，要注意他们的魔法攻击。**すず**在洞深处还可学到召唤大青蛙儿雷也的奇特忍术。暗之精灵的契约指轮在风之峡谷的瘴气洞中找到。



▶将敌人焚个片甲不留的火焰术。

●**瘴气的精灵**：**モーリア**坑道深层有两处瘴气洞穴，如果手中持有在未来的精灵洞窟找到的契约指轮，那么就可以与魔界的小恶魔订下契约。他们的攻击方式很特别。

●**最强弓エルヴンボウ**：在**クラース**与万物根源的精灵订下契约后，去**エルフ**集落向弓职人打听情报，然后去**トレンレの**森的石盘处，让万物**の**根源的精灵将众人带入**トレンレの**森的深部，这里是个无止境的迷宫，**クラース**的 AP 会不断消耗，为零时便可退回石盘前。在找到一个离宝物很近的地藏后，向右下方走便可找到制造弓的最好材料神圣**の**太丸，回集落将材料交给弓职人，便可选出弓箭手**チェスター**的最强武器。

クレス全奥义表

奥义名称	AP	时代	取得方法
魔神飞燕脚	10	现代	地下墓场师匠**トリスタン**教
魔神双破斩	15	过去	**ベルアダムの**村武器屋有暗道
魔神千裂破	18	无关	**アルヴァニスタの**都酒场的士兵
魔神闪空破	16	无关	十二星座之塔西南帐篷的旅**の**剑士
狮子飞燕脚	15	无关	**モーリア**坑道边港口以南帐篷的旅人
狮子吼斩破	20	未来	**モーリア**坑道最深处的宝箱
狮子千裂破	28	未来	**ユークリッドの**都比武大会初回胜利
狮子闪空破	20	未来	**フリーズキールの**町宿屋的剑士
袭爪飞燕脚	15	过去	**ミッドガルズ**城北城的町**の**人
袭爪雷斩破	18	未来	忍者**の**里女忍者**すず**加入时
袭爪千裂破	22	无关	**ベネツイア**市防具屋的女剑士
袭爪闪空破	19	无关	**ヴアルハラ**平原中的剑士(仔细找)
凤凰天翔脚	14	未来	**ミゲールの**町武馆的师范
凤凰翔破斩	17	未来	沙漠绿洲中的剑士
凤凰千裂破	21	无关	**エドワード**家西面帐篷的放浪者
凤凰天空破	18	未来	常暗**の**町**アーリイ**咖啡店的女剑士
时空苍破斩	50	未来	收服万物**の**根源**の**精灵**オリジン**时
转移苍破斩	40	未来	收服万物**の**根源**の**精灵**オリジン**时

アーチエ全魔法

魔法名称、属性	AP	时代	取得方法
ファイアボール 炎	3	过去	初期具备
アイスニードル 水	3	过去	初期具备
ストーンブラスト 地	3	未来	风之峡谷小屋的**おじいさん**
ライトニング 雷	5	过去	**ベネツイア**市民家的**ハーフエルフ**
ストーム 风	8	过去	**ベネツイア**市民家的**ハーフエルフ**
ストーム 地	10	过去	精灵洞窟(地之精灵)一宝箱
アイストーネード 水	10	未来	风之峡谷小屋的**おじいさん**
イラプション 火	10	过去	热砂洞窟(火之精灵)一宝箱
トラクタービーム 无	12	无关	**アルヴァニスタの**都研究所的魔术师
サンダワブレード 雷	16	无关	**アルヴァニスタの**都研究所的魔术师
サイクロン 风	17	过去	**ベルアダムの**村的村长
レイ 光	18	过去	十二星座之塔的情了
ファイアストーム 火	20	过去	**ダオス**城一宝箱
ロックマウンテン 地	20	过去	**ダオス**城另一宝箱
メイルストローム 水	22	未来	侵食冬(水之精灵)一包厢
テンペスト 风	24	未来	**デミテルの**馆(西之孤岛)一宝箱
アースクエイク 地	27	未来	忍者之里右侧树林中一宝箱
ゴッドブレス 风	32	无关	海底都市**トール**内一宝箱
エクスプロード 火	32	未来	炎之塔内一宝箱
インデグニション 雷	30	过去	去**ダオス**城之前的情节
タイダルウエーブ 水	34	未来	冰**の**洞窟一宝箱
ブラックホール 暗	42	未来	**モーリア**坑道深层一宝箱
メテオスオーム 无	50	未来	**ダオス**城一宝箱
ビッグバン 光	75	未来	**モーリア**坑道深层另一宝箱

すず全忍术表

忍术	AP	取得方法(均在未来)
写身	10	初期具备
不知火	7	初期具备
饭纲落	8	初期具备
叶隐	12	初期具备
曼珠沙华	10	热砂**の**洞窟一宝箱
雷电	12	雷之精灵洞穴修炼的忍者
镰鼬	15	风之峡谷修炼的忍者
五月雨	30	**モーリア**坑道深层修炼的忍者
儿雷也	45	暗**の**洞窟修炼的忍者

文/*Red·Ace*　　责编/*PERFECT*

~征稿启示~

为了加大本刊攻略内容的力度，本栏目现全面征集面向土星、PS、GB 的解析攻略。来稿篇幅不宜过长，只要内容准确、表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准，比如关于“光明力量”的文章，即可以宏观阐述冶炼方式，也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

由于解析攻略实用性强，对玩友们的帮助极大，我们将在采稿过程中优先考虑，一经录用，稿酬从优发放。最后要提醒大家的是，务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码，并在信封正面注明“游戏研究所”。

街霸 ZERO3

《少年街霸》，一款完全不可以过去街霸概念去审视的 SF 系列游戏，终于移植到 PS 上，这对于喜爱 CAPCOM(某人称之为“天尊”)FTG 的玩家来说，应该是种福音吧！2D 格斗非本人擅长的领域，对系统如此复杂，战术如此高深的游戏也只能谈一些粗浅的看法，实为抛砖引玉之举，望各位高手不吝赐教。—— 江苏昆山 王伊浩



PS | 厂商:CAPCOM | 类型:FTG | 发售日:98 年 12 月 23 日

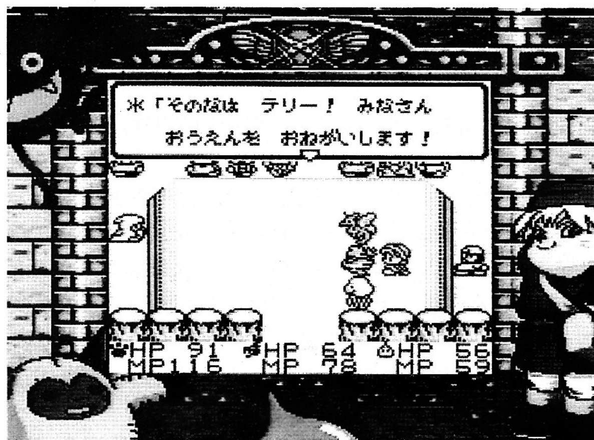
SFZ3 给人感觉最大的改变应该还是人物特性的选择，有些像《侍魂》的剑质选择，内容这里不再重复。操作方面街机手感自然要比 PS 强一些，好在振动手柄的配备使 PS 版 ZERO3 又有另一种感觉。反复操作中发觉 ZERO3 有着与 KOF 系列相同的设定，就是指令的提前输入与简化。提前输入常运用于连续技中，如：隆的蹲重 P> 真空波动拳(↓↘→↓↘→P)，可为↓↘→↓重 P↘→P。春丽的站重 P> 千裂脚(←蓄→←→K)[Z 时]，则可为↙蓄→重 P←→K。这样更容易把握击中对手后短暂的硬直时间以超必杀连续，这似乎是现今 2D 格斗的一种走向。当然，提前输入还有别的用法，隆肯的上升龙卷旋风脚并不是跳起后再输入↓↙←K，而应该是↓↙←↖或↑或↗K，豪鬼的灭杀豪斩空(空中↓↘→↓↘→P)若输入↓↘→↗↓↘P 则可在较低空使出，对付正在使用对空技或跳起的的对手十分合适。关于指令简化，主要是指令投，近身摇杆一圈后 P 或 K 这种投技往往令人头痛，人物常常跳来跳去，若跳到对手面前并利用空中提前输入指令意图过于明显，想在地面成功使用指令投输入方法应为(←↙↓↘→↑P 或 K)，其实方向指令中顺逆时针皆可，↑若为↖或↗亦可。至于超杀投技，方向两圈的前一圈虽也可简化，但为求快捷简化方法，此招式的第一圈与第二圈出法稍有些不同，全程为(↓↘→↗↑↖←↙↓↘→↗P 或 K)，而且要配合出招硬直、跳跃、起身使用才会有出奇不意的效果。(天语/这是比较正确的，特别在取消普通技时使用最佳。作者下面还有一段，因其左推右敲，而终用笔划掉，并注明“手感误差，幸及时发现，此部分删除”。可见确经过反复的思考和实践。)

SF 系列的连续技一起被称作“朴素”的连续技，以经典的三段攻击为主，ZERO3 中提前输入的原因使之更为强化。跳重 P 或 K> 蹲或站重 P> 超杀，这几乎是搓招型人物公式化的连技。像嘉米的简易指令(↓↘→重 P↓↘→K)这类前段攻击不形成必杀技的人物，三段连续技使用起来更是方便。而蓄力型的人物用起来比较麻烦，如不提前输入，站或蹲重 P> 超杀，理论上可能成立，但实际操作的难度就有些……而跳跃攻击时即使马上蓄力，用提前输入法的蓄力时间不够，只有在完成地面的第二段攻击后才有足够的蓄力时间，这就要求操作者必须掌握不提前输入便能使用超杀连技的技巧，因此蓄力型人物的第三段攻击往往是必杀而非超杀。这里要谈的重点是浮空连续技。

这好象应该是 3D 格斗的狂热点。ZERO2 中大概只有豪鬼的龙卷斩空脚才具备浮空效果，当然，OC 系统的浮空更为明显。ZERO3 中大多数人物均有具浮空效果的必杀技，但大多数浮空连技要在版边才可实施。还有一点影响浮空的重要因素便是受身，3D 格斗中的受身一般都很强，一旦受身成功，就很难对其进行空中或倒地追加，这在《练习模式的骗局》中已有阐述。本以为 ZERO3 中的受身亦是如此，但实际上这里的空中受身能力值是很有限的。ZERO3 中的受身共有三种，向后翻、向前翻和垂直落下，前两种在受身后还可做攻击动作。

少年街霸，街霸少年；不说不知道，一说让你吓一跳

空中防御并不万能，只是受身时身体闪光才可实施，落到一定高度仍然会遭受攻击；更主要的是空中无法防御超必杀技，有时甚至可以以空中投技对付受身的对手。还有一点，被部分招式击中后因其有空中判定，而无法受身。另外，X－ISM 根本没有空中防御，冒然受身只会被对手再次浮空，一到版边，则受身的效果更弱。掌握了受身的这些特性，便可以灵活运用了。如隆的连技：(对于于版边时)跳重 K> 站重 P> 龙卷旋风脚(↓↙←重 K)> 站重 P> 龙卷旋风脚，看似十分豪快，但实为伪连技，受身可破；但根据受特性，对手向后翻可用真空波动拳(空中超杀不可防御)，向前翻或垂直落下你则可用蹲中 P> 必杀技(空中防御有时限)，这样便可形成不同概念的空中连技。相比之下，垂直落下受身较为安全，但可能被施以投技。(天语/为便于读者消化，今其先刊发至此，剩下的以及其他读者的投稿今后讨论，我们最欢迎这种深入探讨游戏的文章，请游戏者不吝赐教。另致本文作者：就我个人来说，DC＝玩卡普空的游戏，因此迟早要置一台。就像现在买土星的人一定是冲着某个他喜欢的游戏来的一样。)



勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

不知大家还记得ENIX在超任上推出的“勇者斗恶龙Ⅵ”吗！其实今作描述的就是“DQ Ⅵ”中的主角特瑞在孩提时代的奇遇。笔者以前一直都为在GB上找不到DQ系列的影子而遗憾，不过这款“DQM”总算是圆了众多GB玩友的“勇者梦”。

GB	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:98年9月25日	

收集、培养、结合，看看能否制造出超越最终的BOSS的强大怪兽！

指令篇

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩(取档)
さいしょからあそぶ 重新玩
つうしんたいせん 通信对战
おみあいをする 通信配合

通常状态菜单(用“A”键打开)

视窗左上角是指令菜单，右上角是玩家拥有的财产数，屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍：

强度(つよさ)：依次为姓名、性格(せいかく)、种族(しゅぞく)、系统(けいとう)、主人(マスター)、经验值(EX)、攻击力(こうげきりょく)、守备力(しゆびりょく)、速度(すばやさ)、智慧(かしこさ)、野性(やせい)、生命力(HP)、魔法力(MP)

どうぐ 道具(按“SELECT”键可以整理道具)：
　つかう 使用
　すてる 丢弃
とくぎ 特技，特技、咒文的查看或使用
さくせん 战术，方便冒险的基本指令，包括以下四种：
　ひょうじそくど 讯息速度
　ならびかえ 排列次序
　さくせんへんこう 战术变更
　ガンガンいこうぜ 进行积极攻击
いろいろやろぜ 使用战斗援护系的特技或咒文
いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文
めいれいさせる 直接指示所用指令
ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战，对直接指示的战术无效
さくせん 战术指定(同前)
どうぐ 使用道具
にげる 撤退

注：如果战斗中全员阵亡，金钱将减半，道具大量遗失！

其它指令

怪兽牧场中指令如下：
　あずけにきた 寄存怪兽
　むかえにきた 取出怪兽
　ようすをみる查看状态
　わかれにきた 辞别怪兽
　とうみん 冬眠
　やめる 取消

注：操作对象均分为成年怪兽(まもの)和未孵化的蛋(タマゴ)。

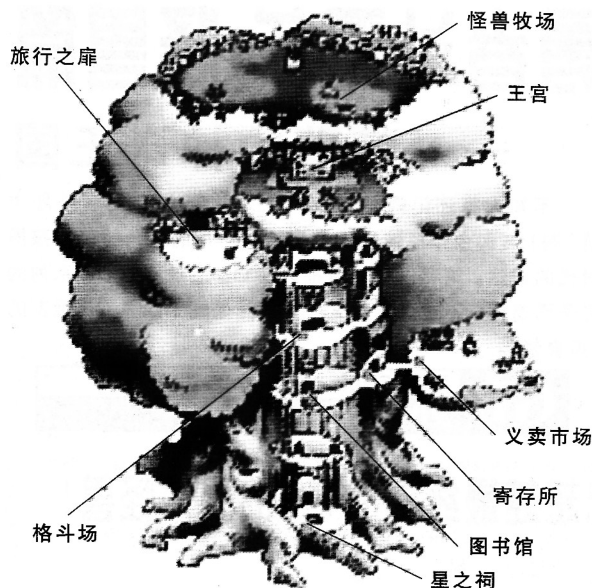
义卖市场中指令如下：
　かいにきた 为买
　うりにきた 为卖

寄存所中指令如下：
　あずける 存道具(まちもの)或金钱(おかね)
　ひきだす 取出

星之祠中指令如下：
　はいごうする 配合(即交配)
　ふかさせる 孵化

攻略篇

夜里，主人公特瑞(テリー)与姐姐米蕾尤(ミレーユ)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着，趁姐姐睡着时偷偷下了床。四处瞧瞧，觉得没什么好玩的，就来到了外屋。突然，从柜子里跳出了一只怪兽，它自称是圆木国(マルタのくに)的坏蛋(ワルぼう)。特瑞被它吓坏了，怪兽才不管，一脚踹开他，径直到内屋，继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知该如何是好之时，从柜子里又蹦出了一只怪兽，不过幸好它的长相没有刚才那只凶恶，整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(タイジュのくに)的事，并说只



有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。既然如此，特瑞觉得不如去看看，于是冒险就这么开始了。

特瑞跳进了柜子，经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后，就被一位老人家带去见国王，一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王，互相寒暄了一下（如果要给主人公改名字，可以在国王问你姓名时进行更改）。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法，也只有照办。向国王告辞，接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈，结识了名叫普里奥（プリオ）的牧场主，并从他那儿得到（选择むかえにきた指令）了第一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆（“スライム”，你可以给它取个名字）。从现在开始就可以用“A”键打开主菜单了。

回到王宫内，面见国王。国王请来了普里奥，从他那儿得知有一只怪兽ホイミン扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它，国王正巴不得，当即答允，同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门，沿王宫内左边那个楼梯下去吧（别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱）。进门之后可以看到一个不断变化的旋涡，那就是通往目的地的交通工具。穿过旋涡到达目的地，ホイミン就在迷宫的最下层，在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后，应该有了挑战它的实力。ホイミン掌握了“恢复”（ホイミ）咒文，因此需要耗点时间，耐心战斗吧。

打败它之后，ホイミン多半会请求加入。看在它懂得“恢复”咒文的份上，就答应了它。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来，将特瑞一行人（?）带回了王宫。向国王复命，获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫，突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去，不可思议的是当他着地后居然一点事都没有。这样也可以？照着他的样子往下跳，还真是刺激，而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内，报名参加那个不需要缴报名费的G级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战，取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺，并告知国王有请。原来是圆木国（マルタのくに）的国王告急。既然有例在先，仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内，可以发现有两个旋涡，这表明有两个地方要去，也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡，这儿的元凶是一个石头巨人ゴーレム。这时另一只怪兽乱入，想要插一腿，没几个回合就被巨人一脚踹得没影儿了。看来这ゴーレム实力不弱么，又得费一番力气了。打倒它之后（要不要它加入随你决定），再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉（ローラ）的姑娘的卧室内，她被侵入房间的恶龙吓坏了。救美向来是勇者的责任，恶龙也向来是勇者要斗的，那么就动手吧。收服恶龙（如此强力的怪兽最好收为同伴），完成委托。

参加并取得F级别的冠军（现在开始要缴报名费了，这次是10G），前往旅行之扉，第三道门已经打开。仍然有两个旋涡，左面的Boss是一个名叫杀手朋沙（キラーパンサ）的豹子（较强）。右面的Boss则是一棵妖树（じんめんじゅ），它当然是在树林内，路上会有其手下挡路。由于经验值并不多，不必理会它们，绕道而行即可。轻松搞定！

继续参加E级别比赛（报名费50G），并取得冠军。前往旅行之扉，进入第四道门。左面的旋涡通往著名的Casino游乐场，先玩遍四台老虎机，然后才能和スライムファング战斗。右面的Boss是ビックアイ，不过要到达它身边，得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲：一位侠客装扮的人想向ビックアイ挑战，结果却惜败了（这位不走运的老兄以后还会出现）。

赢得这一阶段最后一个级别，也就是D级别的冠军后，神官又来道贺。不用说，又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺，并介绍了C级别的情况，真是一刻也不让放松呀。前往旅行之扉，进入第五道门。必须先进入右方的旋涡，目的地则是龙的洞窟。Boss自然又是一头恶龙。不过先别忙着打它，看到周围的龙蛋了么？先打它们，有不少经验值哦。到正式要与Boss战斗时，那位倒霉的侠客又来了。仍然不敌！实力不济还敢贸然挑战，有病呀。还是特瑞上吧。バトルレックス的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲，HP也相当多。如果没把握，还是先回去练级吧。

回到王宫，正好碰上卡雷奇国（カレキのくに）的国王来访。应酬完毕，国王说了一番鼓励的话，并希望特瑞早日获得S级别冠军的称号。天哪，那得练多少级呀。心里虽然是这么想，可嘴上可不能这么说。王命不可违，只好照办。可总得一步步来吧，先把C级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴时，突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震？听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长，并且得知现在有新的地方可去了，那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化，在这儿放养的怪兽有了自己的房间，不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入

了。里面的迷宫共计 11 层之多，所幸其结构十分简单，因此要到达底层并不难。值得注意的是，现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽的人（类似《口袋妖怪》中的怪物教练），他们所带的怪兽基本上都比较强，当然经验值也是比较多的。他们大致可分为那么几类：神官模样的，战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康；老人模样的（披着斗篷），战斗后会将特瑞直接带到迷宫的底层（或者前进 22 层，如果距离底层超过 22 层的话）；战士或商人模样的，战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中，一直回答“不”（いいえ），附在她身上的幽灵マネマネ就会现身，并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文（しんくうきり），有时还会化身成特瑞的怪兽同伴，实难应付。努力吧！

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过，赶紧出发。这儿一共有 10 层，Boss 是个不堪一击的家伙，瞧，我连名字都没记住。取得 C 级别冠军（报名费 500G），前往旅行之扉。第六道门内，左面的那个没什么困难，只要当心 Boss ファンキーバード的混乱咒文（メダパニダンス）即可。右面的旋涡通往天空之龙（スカイドラゴン）的城堡，但要碰上它需费一番工夫。先从左起第二条绳索向上，遇岔路向左（这时 Boss 会逃到左起第三格处）；沿绳索退回，从第四条绳索向上（Boss 逃到左起第二格处）；再次退回，沿第二条绳索一直向上，这回它再也无路可退，乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害，尽量选冰系（こおり）的对抗。

如果不急着想赢得 B 级别冠军，不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊，答应和它玩猜拳游戏。如果能连胜五场的话，就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次猜“剪刀，石头，剪刀，布，剪刀”即可，其中“剪刀”对应下方正中的图案，“石头”对应下方左面的，“布”则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现，上去后，可以和メタラ　的怪兽スライムファング进行配合（はいごう）。



接着就去星之祠右面那个新出现的房间，可以找到刚才那只“手”的兄弟。而与它玩同样的游戏并取胜，就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡（猜拳的顺序是“石头，剪刀，布，布，石头”）。这个旋涡通往一个水塘，当特瑞走到中央时，坏蛋（就是带走姐姐的那个）又出现了。它竟然抓起一个怪兽同伴，扔到了水塘里。它走后，水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么，一直回答“不”（いいえ），直到被扔下去的同伴出现为止，再回答“是”（はい），就可以把它救上来。而后就是与守护者ダンジョンえび的战斗。

取得 B 级别的冠军，进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和 Boss 的对话中，回答“不给”即可开战。麻烦的是，它不但有帮凶，更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么棘手的，除了要注意 Boss ジャミラス的火系最高级咒文米拉索玛（ミラゾーマ）。至于 A 级别，报名费就要 5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有 24 层，Boss 是アクバー；而左面的那个，我至今没有打穿，因为 Boss 所在处是一个迷宫。伤脑筋的是，这是那种无限重复的迷宫，也就是说在到达正确地点前所经过的是完全一样的地图画面（不知哪位高手能为在下解惑？不甚感激）。所幸游戏并不因此而卡住，也可以直接参加下一级别的擂台赛，即最后的 S 级。



S 级别的报名费更是天文数字——10000G。到了第三场，就是和メタラー的决斗。至此，战斗水平已经称得上是超强了，所以这场战斗真是惊心动魄，到最后取胜时还能全都活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表，国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后，大树再度生长，义卖市场又有了新的贵重道具出售。

进入第九道门，这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达 Boss 处。在与デュラン决战前，还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗，而第二场居然也是个叫特瑞的，不过样子看上去有三十多了，难道和小特瑞有什么关系吗？还是先别想了，他的速度极快，绝对是个强敌。稳扎稳打的战法似乎见效了，打败了他。第三场，终于轮到デュラン亲自上阵。这回就别再吝啬贵重道具了，该补的就得补，否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。一言以蔽之，这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗，终于回到了王宫。国王倒好，要特瑞立刻前去参加和圆木国的格斗大会（也不让特瑞歇一会儿）。幸好这儿的战斗和刚才的比还算轻松，大家也可以喘口气了。连胜两场后，姐姐米蕾尤（ミレーユ）终于露面，但她却是在代表圆木国出战，只好战斗了。再次轻松搞定后，坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤（ミレーユ）的失败很不满意，气呼呼地带走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶，待夜里流星出现许下愿望。而后与边上的老人交谈，即被带到了星之祠内屋，也就是最初来到这大树国的地方。瞬间，整个屋内充满了流星的光芒，那只绵羊再次出现，它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里，特瑞下床之后去了外屋，这回却什么都没发生。回到卧室，姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦，其实对特瑞来说，这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢？

文/毛云　　责编/PERFECT



盗墓者Ⅲ

~揭开每个隐秘地点的神秘面纱~

科学调查团在某个被冰雪覆盖的高寒地区，发现了一具在冰封中的死尸，死者的日记上记载着有关促进生物进化的神秘宝石的消息。LARA在不知到道事情真伪的情况下接收委托，开始了寻找奇妙宝石的冒险旅程……

PS	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:98年12月(美版)	

究竟需要多少多边形才能令LARA展现真正的面貌呢?

第二关:戒备森严的院落(High Security Compound)　Secret×2

LARA一恢复意识就发觉身上的装备已经被没收了，但她知道附近还会有些囚犯，只要与他们合作就有可能脱出。于是她先引起窗户旁边的守卫的注意，当那人走过来时，就飞快地从他身边冲过，跳到栏杆外。等那个守卫追过来，LARA又向回跑上楼梯，在曾关押自己的牢房旁边拉下开关，于是隔壁的难友就跑出来解决那个守卫。随后，LARA把附近所有能找到的牢门逐个打开，解放了一大批囚犯。

在一间牢房里，她找到一个可推动的箱子，并爬进箱子后面的小洞，推开第二个箱子之后，她又把刚才第一只箱子推到过道的尽头，从而露出了右边的洞口。连续推动第二个箱子两次，LARA就能拿到**秘密地点36**。

收好东西，LARA就走出牢房，跳过铁丝网。不久，她发现一个开关，拉下之后，跳进地洞，并爬上伸在半空中的石头。走过一段阴暗的过道又跃过一个地洞，LARA来到一个小屋里，而地面上的洞口下就是控制中心。她刚按动里面的电钮，一个囚徒就与看守打起来，还把战利品——安全通行证(Security Pass)留给了LARA。

进入餐厅后，LARA在左手的门里找到几只大箱子，她把其中一只移到天窗下方从而到达屋外的开关处。这开关令刚才的屋子注满水，也使LARA得以从另一个天窗游出去。

来到厨房，她走向红色地板的房间，当两扇门同时出现在眼前时，她选择了黄门。屋里的开关熄灭了厨房的火焰，LARA就又回去打开另一头的门，但在她接着开启右边的门时，一名看守冲了出来。于是她跑回那些囚徒聚集的地方，看完狂殴才又返回看守出现的地方。

这里的开关能打开炉架上方的出口，而LARA随后又借着一道裂缝移向左边，从斜坡上起跳，抓住岩石边缘，最后钻进矮洞。前行不远，她又遇见个难友，接着她走向绿色走廊，利用守卫巡逻时差闪向右侧，经过一处露天区域，来到下方的牢房。LARA放出那个难友，并跟着他干掉一个看守，从而获得另一张安全通行证，它可以打开旁边的门。LARA沿着那条宽的走廊前进，中途被看守发现，好在左边有间牢房，那里的难友在干掉看守之后会把开启露天区域的锁的通行证留下。

LARA小心地向前爬着，下面就是个巡逻兵，而要去拉前面的开关又必须从这儿钻进小洞才行。她拉下开关之后，立即跃过激光；穿过走廊，又利用下一间屋里的某些横梁降到地面。在梯子顶部的走廊里也有个看守，但LARA苦于没有武器；只好先悄悄绕过他，回到红色走廊，用安全通行证打开锁，爬上梯子。她按下按钮使一扇门打开(旁边的开关千万别拉)，接着没入水中，拾起水晶，又游过长长的隧道从另一头上岸之后，她跳过激光栅，来到堆放货物的仓库。左边的箱子后面有间小屋，那儿正是LARA最需要的地方……

沉甸甸的"沙漠之鹰"却实能给人以安全感，但LARA并没有因此而与门外的机枪塔硬拼，而是回到刚才有看守的走廊，夺下一张新的通行证，并打开尽头处的门，里面的小通道就是**秘密地点37**。

还是在仓库，但这次LARA爬上斜歧，在梯子顶端按下按钮，随后，她用箱子垫脚登上高处的平台，用猴子翻身跃到另一平台上，接踵而至的卫兵身上则带有通行证，刚好用来开门。最后，她钻进卡车，离开了这里。

第三关:51号地区(Area 51)　Secret×3

LARA下车先把跑去拉警报的卫兵摆平了，之后才收集了些物品，用按钮打开栅栏取得药包。在接下来的区域里，她受到了激光陷井的究缠，但最终还是利用激光移动的间隙爬上平台，干掉另一个卫兵。很快，她利用墙上的小洞避开激光，来到一个地洞口上，面前的开关正是用来打开门板。LARA来到下层之后先转向左边，同时跑向柱子右侧，接着，她用最快的枪术撂倒左手的报警者，然后降到网状地板上，用开关使自己再次落下一层，最后，她穿过一道打开的门，在矮洞里取得**秘密地点38**。

再下一层是个大厅，那儿的卫兵同样死于快枪。LARA收枪入套，这才拉开关放出一名囚徒。那人跑去找狱卒拼命不提，LARA则回到那长廊里，并在躲开激光陷井之后，干掉了守在按钮旁的卫兵。而那些按钮正好控制着前方的机关。

门口处的寂静令LARA很不安，明知有诈却唯有强闯。等两队卫兵尽数躺倒之后，她在其中一个藏匿处找到并拉动了开

关，使另一处的矮洞入口出现。在通道出现分枝的地方先朝右行，这儿的狙击手对 LARA 构成了一定的威胁，但仍然躲不过职业冒险家的子弹。在取得安全密码盘(Code Clearance Disk)之后，她就转回叉路口，改走左侧通路。控制板前的激光栅不难跃过，于是她将磁盘插入面板，令导弹失效，接着又爬上导弹之间的梯子，从顶端倒纵上平台，杀掉另一个狙击手之后，她跳到那人的林身之所，取得机库钥匙(Hangar Access Key)。

随后，LARA 又在另一头的平台上炸开了古怪的栅栏，爬进去就能取得**秘密地点 39**。

在安放导弹的地方，还有条走廊，就在地面上，LARA 顺着它来到机库，用钥匙打开了库门。摆平站台上的卫兵之后，她按下电钮召来火车，又用火车垫脚，来到高处的走廊，跳过栅栏，最后，她小心地垂下地面，杀掉求援的卫兵。

必竟这儿是 51 号地区，所以当飞碟出现在眼前时，LARA 只愣了 2 秒钟，而后就小心地避开那些绿色的电眼，利用几只箱子爬上对面的过道，走进一间有两个按钮的屋子。她先按下左边那个，紧接着一个侧翻来到右边按钮前，按下之后跳上另一条过道，降至地面穿过大门。

这间屋里又是一堆开关，当右侧两个和左起第二个被先后拉下之后，LARA 终于能接近飞碟了。她在那里按下一个按钮，然后爬上梯子，再倒纵上椽子，最后跳上飞碟上方的窄路，得到发射密码(Launch Code)。

在来机库的路上还有个地洞通向发射控制台，LARA 先输入了密码，然后就按下按钮，紧接着开始狂奔，一直冲到原来安放导弹的地方，杀掉卫兵钻进走廊。接下来，她又不得与激光、士兵等周旋，不过有飞碟钥匙(UFO KEY)做奖品，最后一个安在下方的开关打开了地洞，使她能返回飞碟。

LARA 爬上椽子，经指向飞碟的通路跳进一扇打开的门，那里的玻璃缸内有**秘密地点 40**。而后，她用钥匙进入飞碟内舱，随之而来的是狂风暴雨般的枪战，待一切重归平静，她就从高处取走另一件古物，离开了内华达州。

第四篇：南太平洋小岛

第一关：海岸村庄(Costal Village)　Secret×4

在 LARA 出发点的右边有片湖泊，她在水下找到一把走私者的钥匙(Smuggler's Key)，然后登岸，从悬崖处跳上斜坡，再抓着边缘移向右边来到一个平台处，两次跳跃之后，她取得了秘密地点 41。随后，面前出现了叉路，LARA 选了斜坡，并杀死了藏在矮灌木中的土著，然后跳上一个伸在沼泽上空的平台，从一道绳桥下钻过。接着，她打倒一批土著，爬到一株大树上，在树枝上有块蛇形石(Serpent Stone)，而头顶上的隐藏平台上放着**秘密地点 42**。

LARA 沿着小径跳到瀑布后面，借着照明棒的光找到了第二块蛇形石。然后从出口处跳上斜坡，走上位于瀑布中部的一处平台，并努力向高处爬，干掉一个土著之后，她就跳上另一端的岩石，最后在一个火把旁边拾起第三块蛇形石。于是 LARA 滑下岩石，在一条小经上找到安放三块石头的凹槽，在石块嵌好的同时，村子的入口打开了。

村子的草棚里散落着一些装备，LARA 一边与土著周旋，一边沿路向左，转动轮轴之后就返回，从右边那条路的出口离开。但前面草棚之间的阴影里藏着若干土著，她只好先清光他们再去阴影里细察，并找到一处洞穴，里面正是**秘密地点 43**。

树上的小屋里除了土著之外还有个需要 LARA 转动的轮轴。随后，她跃出窗外，双脚一沾下面的屋顶就立即跳起，抓住了前方的平台。她翻上台面，穿过一条走廊来到草棚的屋顶上，并从那儿抓住藤蔓，跳向另外一端，然后她又转向右手的路，在下个路口拐向左边。现在，LARA 来到一间小屋里，按动按钮才能通过火焰区，而土著和转动着的刀片都是不好对付的障碍。转动过轮轴之后，她在倒滑结束的一瞬间抓住了边缘，而为了过关，又不得不在水里与巨鳄比赛，因为那条隧道在对岸。

第二关：坠机地点(Crash Site)Secret×3

为了渡过眼前这片沼泽，LARA 取出了那张刚到手的地图，上面已经把沼泽中的几个安全点标了出来。但她在即将离开沼泽的最后一个落脚点处改向左跳，因为那里有**秘密地点 44**。

她爬上岩石，向右走，在棵大树后面找到一条黑漆漆的小路，并拉下了里面的两个开关，令大门开启。接下来的区域里 LARA 走进瀑布右侧的路，又顺着它右转爬上梯子，在顶部倒纵上斜坡，接着跳上树枝，再翻上高处的树枝，从那里向主干走就能发现**秘密地点 45**。然后她跳进水中，拉动一处开关(注意别去招惹食人鱼)。最后经过一条小径来到一间有箱子和开关的屋子。

三个开关都被拉下之后，LARA 借着箱子爬上高处的石台，找到了塔克尔曼的钥匙(Lt.Tuckerman's Key)，然后回到飞机残骸处，顺小径来到空场上方的平台。这儿的士兵是不会先开枪的，所以 LARA 也没有去惹他们，但两只野兽却在她走近时窜了出来，不过 LARA 的目标并不是他们，而是下面怪兽巢里的毕少普指挥官的钥匙(Commander Bishop's Key)。在她取到手的同时，巢的主人发怒了。LARA 不想与之恋战，而是冲向对面的火把处拉动开关，使自己能到达第二个开关处，而这正是打开出口的开关。另一方面，那只怪兽正被刚才的士兵和野兽所围攻，这正好使 LARA 有时间跳上树枝，取得**秘密地点 46**。

回到飞机残骸处，她爬上了处于阴影里的柱子，经过一些树枝向下跳，并抓住下方的石缝向左移，然后穿过一处矮洞，进入岩石下方的大屋子。这儿有三个开关，她先拉下前两个，接着再次拉动第一个开关，才得以到达第三个开关处。随后，她跳回第三开关旁的梯子，爬上右边的石台，并从那儿跳上屋子中央的斜坡，在滑落时抓住了边缘。最后，她向右移，倒纵上中央的圆柱，又从那儿跳到另一个有飞机的区域。

LARA 利用树枝跳上飞机，用驾驶舱里的钥匙接通电源，然后拉动机舱内的开关使机炮就位，这东西不仅能扫平飞机外的搏斗，还能在河面上方的墙上轰开个洞，那里正是过关出口。

第三关：马图部峡谷(Madubu Gorge)　Secret×3

首先，LARA 从柱子上爬下来，跳到一块石头上又抓着石缝移向右边，在那儿拉动开关使一扇门打开。接着她又回到最开始的地方拾得一些弹药之后，就利用位于中央的岩石跳上悬崖，抓着边缘移到左边。然后她突然松开手，又在落到低层的平台时及时抓牢，又是个猴子翻身跳到峡谷对面。随后她顺着岸上的小路跃过一处斜坡，走进了岩石上的洞口。

LARA走过一道紧锁的门，倒垂下低层的岩石。钻过矮洞之后，她拿到一块水晶，又按动了楼梯处的按钮令刚才的门打开。在那边她钻进左侧的瀑布后面，取得**秘密地点**47。接着，她跳上斜坡，并从坡上起跳爬上柱子。拿到另一柱子上的水晶之后，她离开了这屋子，并抓着悬崖上的石缝爬到顶端，从右边的斜坡滑下，又在坠落时抓住了坡边。从那里向右可以掉到平台上，而旁边的小洞里就是**秘密地点**48。

跳回先前的小路上，LARA很快找到了一扇关着的门，而在拉动水下的开关之前，她不得不把鳄鱼扫荡干净。那扇门后面停着一艘皮划艇，LARA坐进去并拿起浆，缓缓划出门口。经过第一个瀑布之后，她努力驱船向右，转过河弯、躲过刀丛，来到第二个瀑布。其间，倒划成了最常用的手法，这回她又用这招躲过了左边的礁石。前方闪出个阴暗的洞口，她紧贴着右边洞壁前进，转过一个急弯之后又穿过窄缝，然后贴着左侧顺水而下，来到一个大洞里。

LARA划着皮艇钻进一道白色瀑布，那后面放着众多物品和**秘密地点**49(从高处跳过瀑布也能使特殊音乐响起)。小艇沿着绿色水道前进，当鳄鱼出现之后，LARA就弃舟登岸，轻松干掉了那猛兽。接着，她跳上岩石，小心避开喷火的浮雕，在一块石台上找到火箭筒。随后，她爬上高处的岩石，沿路返回了有白色瀑布的山洞，经河岸爬上左侧石台，几次跳跃之后来到一处斜坡。最后，她跳到前面的石台上，再跳回来抓住岩壁，从顶部爬了出去。

右边的隧道里有几个滚石机关着实可恶，还有喷火口来凑热闹，LARA闪转腾挪不做半分停留，来到河岸边，爬进右边岩石上的矮洞。等空间宽敞起来时，她就经中央处的平台来到钢索滑轨所在岩石。滑下索道之后，她抓着石缝爬上岩壁，拉下走廊里的开关。而后，回到皮划艇上，努力贴着漩涡边缘通过。最后的一片水域较低，但水下的开关可以打开出口，也能引来鳄鱼，LARA故计重施，在岸上打死鳄鱼之后才离开。

第四关：缥那神庙(Temple of Puna)　Secret×1

刚踏出半步，土著人的围攻就已经开始。LARA奋力避开毒标，同时用更先进的热武器还击。然后她来到低一层的地方，却没有进入通向关底的门，而是走进一间在坡顶上停有石球的大房间。她一边射杀土著一边登上楼梯，并爬进一间飞舞着刀刃的屋子，这里有四处开关需要拉动，而墙角则是安全区。四开关解决之后，LARA冲出门外，从斜坡上滑下，来到一处有带刺天花板的房间。眼看着危险从天而降，她用最快的速度把箱子拉了出来，成功地阻止了钉板的下降，接着拉下三个开关，倒垂下有滚石机关的屋子。

LARA拉动开关，在灯亮起的同时门被封上了。当她听到滚石的轰鸣后，立即顺着通路冲出门口，紧接着转向右边，冲往前面的水晶。为了避开塌陷的地板，她从屋子的正中间穿过，最后来到两道斜坡之间。返回刚才的大厅，LARA受到土著的攻击，解决后，她走上楼梯，并在头顶上方的阴影处找到一个洞口，那正是**秘密地点**50。

现在到了与BOSS见面的时候了。LARA为了不被他击中，依然采取了运动战的方针。而BOSS则仗着枪猛，不离座椅半步，还不时叫来几个手下(这时必须先打死那些杂兵，而且BOSS在杂兵死光之前不会出手)，但他注定是要失败的。于是，LARA得到了第四件古物。

第五篇：南极洲

第一关：南极(Antarctica)　Secret×3

因为海水过于冰冷，LARA以最快的速度爬上海岸(注意那个新的计量槽，它显示你的抗寒能力)。海岸线上有座上了锁的小屋，过去不远有艘船，她游上船前方的海岸，然后攀上山崖，跳上船的甲板，并从洞口掉进船舱，来到轮机室。LARA拉动机器左边墙上的开关，随后跳进打开的地洞，沿走廊且战且进，在叉路口处有个通向外面的天窗，但她却先向橙色的管道走去。再次跳进地洞之后，她从窗口见到了一艘小型摩托艇，并按下电钮将其放到海面上。接着，LARA从刚才的天窗来到外甲板，沿着船尾右边的峭壁找到藏着**秘密地点**51的山洞。最后，她从船尾登上小艇，绕过舱船，经过峭壁，钻进一条隧道。

LARA在石台前弃船上岸，从斜坡上滑下去的途中起跳，爬上另一块岩石，然后钻进矮洞，向右拐，获得**秘密地点**52。回到摩托艇上之后，她沿隧道来到大门前，再次登上陆地。岸上的敌人并不难对付，于是她跳过横杆，在叉路口向右拐，在尽头处跳下地洞。走过一段小路，LARA面前出现一座建筑，她先按下墙上的按钮，然后转到拐角处跳进地洞，并向左游到燃料阀门旁边，接着，她趟过浅水，爬上梯子，顺发电机房前的路走出屋外，而后左转路过养狗场，解决一大帮打手之后，她又回到通向燃料阀门的洞里。

旁边的洞里也有很多看守，更有一扇门会在LARA进入的瞬间关闭。这迫使她快速滚过门口，然后在楼上取得撬棍(Cro wbar)，接着又经过刚才的洞来到高出来的建筑内，拉动开关之后用撬棒打开门，下面的地图上则已把需要调整的阀门标示清楚。

现在，LARA回到发电机房，拉动开关令机器运转，然后她沿着隧道进入建筑，按动三个按钮，并从桌上拿起大门钥匙(Gate Key)。她按原路回到摩托艇旁，再次来到那高出来的建筑处，先使用大门钥匙再按下按钮之后，LARA又干掉一批守卫，接着跳上小艇继续前行。途中，她在左边的岸上找到一个相当隐蔽的凹穴，取得了小屋钥匙(Hut Key)，并用它打开了起点附近的屋子，从而获**秘密地点**53。

最后，LARA驾驶小艇穿出隧道，来到岸上的小屋门前。

第二关：RX—科技矿井(RX—Tech Mines)　Secret×3

LARA先穿过走廊，然后向右穿过层层大门。当那种"咔嗒"声第二次传进她的耳朵时才刹住脚步，沿通道找到停着三辆矿车的房间。接着，她打开控制室内的电灯，又爬到高处倒垂着移向梯子。她爬到梯子底部，倒纵配合转体爬上了身后的平台，并在小房间内取得**秘密地点**54。

返回矿车所在的房间之后，LARA乘上中间那辆，经过一番颠簸，她成功地扳动了途中的开关，并在车停稳后爬进钻机底下。接着，她穿过左手墙上的裂缝，继续向左经过一条下层的小径抓住了低下的岩石边缘。LARA每次都会移到最边上才松手去抓下层的石缝，并在最低的地方移向左边，然后穿过通道来到一处露天区域。那儿的一个金属平台上放着撬棒，到手

之后，她又找到一处矮洞，接着她爬上右边的岩石，从那儿跳上峭壁，并移到矮洞处，从而拉动里面的开关。

利用一系列平台，LARA登上一道雪坡，继而经过小径登上另一道斜坡。于是，她回到了矿车上，扳下道叉之后，矿车又回到了最初的小屋。有了撬棒，LARA终于能打开那紧闭着的门了，又在门后找到了酸性铅电池。而当她再次来到第54处秘密地点时，发现那儿又打开了一扇门，**秘密地点55**就这样毫不费力地取得了。

最低处的矿车带着LARA完成了一次大飞跃，同时又有许多障碍迫使她不时蹲下。离开小车，她顺通道进入下层的走廊，又在冒着蒸汽的地方找到一个矮洞。穿过去之后，她跳入起重机旁的水池，从水底捞出一把摇柄。LARA于是返回矿车小屋，乘第三辆车来到一个吊着迷你潜艇的起重机旁，她用电池和摇柄将潜艇放入水中，自己也随后钻进潜艇。

灯光使得航线相当明确，唯有刺骨的寒冷令LARA不安。当她从另一处水面浮起时，几乎已经失去知觉。她先跳到桥下的石台上，然后下到断层内，连续的倒纵使她到达一个较低的石台，而角落里正是**秘密地点56**。最后，她从桥上起跳，爬进了高处的建筑。

第三关：帝那斯的失落之城

LARA爬上梯子拉动了开关，使她能走进下方的门，并从走廊上的墙洞里拿到尤里的钥匙。她用它打开了院子里的黑色栅栏。

在第一个开关旁边的石台上另有一个开关，LARA拉动之后，就从高处爬进建筑里，穿过倾斜的走廊，拉动第三个开关。紧接着，她看见五个并排的开关挡在面前，只有扳动1、2、5号开关才能到达断桥。干掉变种黄蜂之后，她从断桥处踏上看不见的平台，来到黄蜂巢，跳进去即可取到**秘密地点57**。然后她回到桥上，跳过断口，沿路向右拐，走进绿色通道，闯过火罐阵，在接下来的区域向左走，随后拉动走廊深处的两个开关，打开外面的矮洞。

又是一大堆开关摆在LARA面前，她先在地面上拉动一个开关，并爬上刚升起的台子，拉动第二个开关……重复几次之后，她跳到了入口处的过道下方的平台上，然后拉动了使出口打开的开关。接着，她回到过道上，拉下一处限时开关，并马上跑回大厅，从过道跳到左边平台上再垂到地面。随后，LARA跑过大厅拉动第二个限时的开关，又冲向有光亮的圆柱，登上右边的楼梯。她继续穿过通道，拐向左，经过火罐阵，过桥后跳向右边，一直滑到悬崖底部，在门关闭前冲进去即得到了**秘密地点58**。

拉两次开关之后，LARA打开了门，回到那间有发光圆柱的屋子。原来这儿是周围4间小屋的中心点，每间屋子都等着LARA去研究。于是她先进入地之屋。为了不陷入流沙，她贴着右侧向前走，经过右壁的标记之后，她爬上正常地面，拾得第一个海洋面具。在离开途中，她跳上高处的石台，拉动了开关，这才走出门外。而且她先回到了火罐阵，爬上一块方形岩石，取得**秘密地点59**。

LARA把水之屋定为第二个目标。她小心地游过刀丛，来到大钟跟前。在左边的凹室里换了口气之后，她就拉动了开关，接着穿过钟右边的洞，换气，拉开关，使第二个面具显露出来。她收起面具，又拉动一个开关，这才回到大钟处，穿过底部的隧道，由水流带到出口。

接下来是风之屋。LARA先右转，再左转，再右转，再左转，来到一处十字路口。接着，她走上偏右的那条路，随后转向左，直行一段路后，右边出现一块水晶。她从这儿左转，沿通道到达路口，再拐向右，到达一间大厅。LARA登上左边的斜坡，通过反复在石台之间跳跃诱发陷井，而后从大厅另一头取得第三个面具。

最后轮到火之屋了，好在门口上方就有刻好的地图。但那些看不见的平台令LARA大伤脑筋，只能借助喷火的龙头来判别。经过一番跳跃，她终于拉动了开关，取得第四个面具。

LARA把四个面具拿到下层的房间中，分别安在雕像上，于是得以在有水池的屋子里取走最后的钥匙，并用它打开旁边的走廊。

第四关：陨石坑(Meteorite Cavern)

最终BOSS果然不同凡响，死亡射线出手必中，中则必死。但LARA总让陨石挡在自己前面，使对方无法出手，在不断的绕圈过程中慢慢消耗对方。

为了打倒BOSS，LARA还必须集齐四块陨石碎片，它们就在四周的凹穴里。每当那蜘蛛怪受到一定的伤害，就会晕倒而暂时不能行动，这正是抢碎片的时机。只要集齐碎片，BOSS就会掉进水池，那时它将很容易被干掉。

最后，LARA爬上梯子，穿过脸的浮雕，倒纵上雕像的手掌，从那儿跳上中间的石台后她沿小路向左，来到洞的上方，再经过几块岩石，终于从顶部爬了出来。然后她滑下雪坡向右转，按下按钮后从门口跑出，乘直升机结束了一切。

隐藏关：顶礼膜拜(All Hallows)

进入这里的时候，LARA没有带任何物品。她先爬上金属平台，然后向中央建筑方向前进，在斜坡上她拾到了照明棒，接着跳上中间的平台，再登上房子的天花板。从那里跳下去会摔得很惨，LARA赶紧拾起旁边的药包来回复(最好在摔下去前保持满血)，而紫色的平台上还有些照明棒。随后，她走上书架上方的过道。

书架上方的凹穴内有个开关，当它被拉动后，LARA就跳回地面，又跳上中央的摆设，然后跑跳抓住边缝，移到左边拉动另一个开关。她随后跳进地板上的洞，沿走廊向前跑，拉下尽头的开关。回到刚才的房间，LARA经书架登上平台再向左跳，抓住低一层的台子，跳到钢缆上方。拿起地窖钥匙(Vault Key)，她滑下钢缆，经柱子上方的平台进入下面的门。接着她游过活塞，按下按钮，从右侧平台上拿到药包。最后她躲过地上的陷井，经过地窖里的水道到达最后的区域……

附：细心的人可能已经发现，在第四篇第一关海岸村庄的标题处写的是4个秘密地点，而文中只点出3个。其实，整个游戏共有60个秘密地点，但只需找到59个就能进隐藏关，因在那关里有两条路，有各自的秘密地点。但也并非一定不能拿齐，只要用那把走私者的钥匙(Smugg ler's Key)打开另条岔路上小屋里的地洞，先拿这里的秘密地点，然后再从绳桥上切入文中所述路线即可。

文/刘鹏　　责编/PERFECT



快刀

~主线流程的简明攻略~

西历2046年，位于大都市中部机械制造社的特格撤大厦被该社的开发研究员米盖尔·克劳福德率领武装部队占领了。数日后，警方派遣特种部队潜入特格撤大厦，营救人质，并镇压恐怖分子的暴行。不过他们对大厦内部的敌人武装规模与所在区域均不明，只有随着战斗的进行才能逐步了解。

PS	厂商:SUNSOFT	类型:AVG
	发售日:98年12月3日	

以近未来的科技大厦为舞台，对抗严密的警备系统

男主人公阿莱克斯出现大楼一层的刀口处。此时，有两条路可供选择。玩家可以随意选择向上或向下走。路线不同，故事情节也不同。若向下走，来到了一个陌生的房间。搜索四周后，你发现所有的门都进不去。于是按原路返回。再向上走，来到了一间空旷的大厅，干掉拦路的机械守卫，来抵达电梯口。此时，有两个选项可供玩家选择。选择第一个是让女主人公米歇尔去25层，选择第二个是让男主角阿莱克斯去25层。

若选第一个选项，女主人公米歇尔便乘坐电梯来到了25层。向上探索，进入一个门上有骷髅标志的房间。在门口处有一个电子装置，打开它的开关，你会发现所需道具的位置。这时，你只有15秒的时间。拿到了“フロアーキー”听到门外有人说话。于是从房间出来，发现研究员被杀了。来到研究员身边调查，可得到一枚金色的徽章。进入“医务室”，搜索四周，你会得到一些药品，并且在一张办公桌上找到了一张金属卡，上面写着“052”。出来后，继续前行。开门后来到了一个陌生的区域，干掉几个生化人后，四处搜索。这时，你发现有的门是打不开的。来到一个门上有电子装置的门前，按下“SET”键。这时，只须根据其灯闪光的顺序，按下手柄上的键即可。等到黄格一满，门便可打开。进入“仓库A”后，可以收得一个小女孩。继续搜索四周，发现了一台机器有一个能源装置“バッテリーエニット”。从房间出来，来到“资料室B”，在里屋的桌子上可得到几张幻灯片。由于别的门目前还进不去，切换到男主角阿莱克斯，便开始了26层的冒险。

在26层，向右走调查后，可得到几瓶“救命筒”。再向左走，向未知领域探索。干掉路上的生化人。四处搜索后，发现有的门需要“カードキーB”卡才可开启。来到“会议室”，房内有两个雕像，推动两个雕像后，在会议桌上便可取得“カードキB”卡。这下算是畅通无阻了。用此卡开启一些门后，来到一个类似酒巴的房间“パー”。干掉生化人，调查死去的研究员，可取得一枚金色徽章。再次与柜台里的人对话，他会给你一张“カードーA”卡。

在四周搜索一下，发现一个飞镖靶上有一张便条，上面写着“294、753、618”。走出房间继续搜索，在一处房间的门口，让你输入数字信息。输入你刚得到的数字信息(按“□”键并上下动方向键即可)后，进入了房间“管理室”，上楼梯来到控制台前，将所有的门的电力供给置于ON状态。现在去“休憩室”，在房间中部有一个电子装置，打开它，眼前出现了一种奇异的现象。调查它时，你会看到在天花板上映出了4幅图案，记住它们的顺序。继续搜索，在墙上的资料板上，得到了一把红色的钥匙“ロッカーのカキ”。走出房间，来到“オフイエB”。在小屋的4个柜子处调查，打开了一处隐藏门，门内有一台机器。在机器处使用“カードキーB”卡后，又有一扇门被打开。进入那扇门，来到了“资料室A”。发现房内有一俱研究员的尸体，调查后，取得一枚金色徽章。走上楼梯，在一个墙上有保险柜的地方，输入“052”便可将保险柜打开，取得“暗号コート”。走出房间，来到“宿泊ルーム”。在小屋内有4个柜子，使用红色钥匙打开第二个柜子，出现了你以前所看到的图案，按顺序将它们放好。这时有一扇隐藏门被打开，进入隐藏门，乘电梯来到了25层的“研究室A”，将得到的“暗号ユート”在机器处使用，机器开始了工作。取得“パスカード”卡后，返回26层。当你从房间“宿泊ルーム”出来时，你就可以收到第2个伙伴——一个爆弹专家。进入“管理室”上方的电子门，在房内将得到“パスカード”卡，将其放入门口解除封闭装置。进入房间后，四处搜索，发现有一处被木箱挡住了路，现在是推不开的。返身从另一侧的门进入，来到了“放电エリア”。躲过几个炸弹后，在地上捡到一根绳索，可是前方已被电网堵住。没有办法，只好返回。来到26层大厅，BOSS出现了。干掉这只巨蝎后，便可以通过绳索来到27层。干掉机械卫兵，小心炸弹。由电

游戏操作简介

1. 选择键“□”可以切换人物。
2. 开始键“△”可以打开地图，地图上标志“E”代表电梯，“S”代表存盘处。
3. 手柄“○”键为调查，“□”为攻击，“╳”为跑动，“△”为使用物品。

梯旁的门进入，来到了另一电梯口处，由此电梯可通往28层。上了28层，过桥来到一个机械装置旁调查。这时，BOSS出现了。不用担心，现在不会与其交战。BOSS启动了开关，二人便从桥上摔了下去。

轮到女主角米歇尔了。来到“仓库A”的电子门，进入电子门搜寻。发现有一处装置内部是空的，需要“パシテリーエニッド”。于是返回“仓库A”，将机器中的“パシテリニッド”取得，放入此处。搜索四周，发现有个机械装置。按下开关，便可乘电梯到达对面。走出房间，在出口左下方，来到了一个有电子装置的门前，用同样的方法打开它。进入“会议室B”，四处搜索，在幻灯机处看幻灯。之后从来的门出去，抵达一个很空旷的地方。这里有一名研究员的尸体，调查后，从其身上又得到了一枚金色徽章。四处调查后，还可得到一些药品。返身从左上方的门出去，朝前走，发现路被一个机械装置挡住了。调查后得知需要有“パッテリーコニッド”才能开启它，于是返回拿取“パッテリーユッド”。再次来到此处，使用“パッテリーユッド”开启机器，于是，进入一个新的房间“オフイスC”。在房间内干掉几个生化人后进入内屋，看到桌子上有一个地球仪，不用理会它。继续前进，在桌子旁的一个豪华椅子处调查，从而到达另一个房间“小部屋”。在屋内调查后继续前进，在路上，碰到了一名研究员，他告诉你博士有危险。来到“警备室A”，在房内的计算机处调查，得知博士在“中央演算室”。赶快去救博士，路上要小心炸弹。来到一处门上有白灯的门前停下，这便是“中央演算室”的入口(进去会有危险，玩家最好先SAVE一下)。进入“中央演算室”，博士被怪物捉走。这时，出口也被堵住了，并且室内开始释放冷气。不用担心，出口是可以打开。在你身后，有台机器内部全是药品，是拿不完的。玩家最好少拿一些就走人，不要太贪心了，否则性命难保。拿完药品后，迅速将墙打破，便可出来。此时，可根据地图所提示的地点，去救从楼上摔下的男主角阿莱克斯和爆弹专家。在途中你会碰到来时所见的研究员，他死后，从其身上又得到一枚金色徽章。到达救助地点后，便回到了“医务室”。由于男主角伤势严重，因此玩家只能控制3个人。当然此时的装备也合二为一了。

在25层，使用“カードキーA”卡打开未进过的门。来到“物置室B”，可得到一把“解除フラグ1”。由“研究室A”来到26层，在“パー”内的唱片机处调查，选择NO.2，便可得到一张光盘“ツステムテイスク”。好，现在该去28层找BOSS算帐了。乘电梯来到28层后，便开始战斗了。干掉BOSS后，在电子装置处调查，最紧张的时刻开始了——拆除炸弹。玩家可根据炸弹底部的数字，分别将信管拆除。最后，根据提示，先右后左便可将炸弹拆除。现在终于可以长舒一口气了。

从电梯下到27层，使用光盘“ツステムテイスク”便可进入对面的房间“秘书室”。进入后调查所有的房间，随后从楼梯上到28层。进门后，便开始打另一个BOSS。干掉它后，又回到了医务室。此时，男主角阿莱克斯已全愈，又可以和大家一起并肩战斗了。博士在死前交给你了一个“ルーレットの玉”。拿上“ルーレットの玉”，来到27层的“游戏室”。在轮盘前使用“ルーレットの玉”后，挡住门口的钟便会移开。进入门后朝前走，干掉路上的敌人后，先不上楼梯，从另一侧的门进入。当来到一处铁门时，调查得知须用炸弹炸掉。返身出来，爬上楼梯。在一处破了的通风口处，让小女孩从此进入，来到了一个新房间“研究室B”。进入铁笼中，干掉生化人后，打开墙上的开关，便出现了一个暗藏的楼梯。搜索四周，在一处电子装置调查，结果得知是一台制造炸弹的机器，那么开始制造炸弹吧。这时，从楼梯下去，来到了26层的“操作室”。从墙上的衣服中可得到一把钥匙“金库の键”，它可以开启28层房间内的保险柜。在桌子上得到了一份资料后，到机器前使用“解除フラ1”。还有2个才可以，继续找吧。

从门出来，在墙上发现了一份关于烧却炉的资料。从楼梯返回到“研究室B”。来到制造机处与爆弹专家交谈，得知炸弹已造好。OK，去炸掉那个铁门吧。从楼梯下来到“操作室”，出门后让爆弹专家将木箱推开，便可出去。再次返回27层，来到挡路的铁门处，使用炸弹。轰的一声巨响，铁门被炸开了。随之来到“仓库B”，得到了一个阀门。来到“情报ルーム”，四处搜索，在资料机中可取得一些文件。使用男主角，关掉房间的灯，来到NO.6的电脑处，打开电脑。此时，有一个隐藏的楼梯出现了。从楼梯下去，来到“物置A”，在墙上的装置中可得到“解除フラク2”。从房间出来，发现已在26层。乘电梯来到25层。进入“仓库A”，在墙上一装置处使用阀门，一个通道被打开了。换成小女孩进入通道后，来到了B6层的“烧却室”。关掉3个烧却炉的电源，便可在炉中取得“解除フラク3”。走出“烧却室”继续前进，通过“研究室C”，来到一个过道。在过道的一侧的墙上，发现了一个开关。拨动它，通道便转了一个方向。由此进入一个新的房间，下楼梯后进入另一房间。现在，又要开始与BOSS交战了。干掉BOSS后返回，再次拨动开关，换成男主角从另一侧进入了“实验室”。由于这个房间很黑，只能用男主角。使用了夜视仪后，干掉两名守卫，来到了一个新的地方。消灭路上的敌人后，继续前行，来到电梯处乘坐电梯上行。回到1层后，再乘电梯来到26层。进入“操作室”，将其余的2个“解除フラク2”和“解除フラク3”插入机器中。这时，电网便会消失。走出“操作室”，进入电网挡住的那个门，来到了27层。干掉路上的守卫，经过“警备室C”来到“警备室B”。在计算机处调查，得知恐怖分子要摧毁这所大厦。一定要阻止他们，时间只剩60分钟了！要快！从房间另一侧的门出去，消灭路上的敌人，来到“警备室B”下方的一所房间内，搜索后，在一个电子装置处将电源打开，出现一条通道。经过通道来到了“作战室”。同样在一台大屏幕电脑处调查，危险暂时过去了，经过讨论，大家决定从地下脱出口离开。

乘电梯来到B6层，这时，紧急脱出口已经打开。进入脱出口，干掉两个BOSS后，来到了个新地点，四处搜寻一下，会给你个意外的惊喜，4个“救命箱”。干掉两个机械卫兵后，就要开始最后的决战了。大BOSS终于出现了，干掉它很不容易，需多费一番周折。记住BOSS的弱点在它的尾部。干掉大BOSS后，阿莱克斯和米歇尔又开始了他们新的任务……

文/王松　　责编/PERFECT

豆腐

PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
	发售日:现正发售中	



投稿者的话/编辑同志,你好!这是本人初次向贵社投稿,虽然只是一篇关于"生 2(豆腐先生)"的攻略。

我和拟稿人中的宋鑫,崔凤祥是老铁,也都是游戏迷,不论PS、SFC、PC 还是街机,通玩不误。也小有所成,比如说 1945 二代,我可以用 Ki-84 到 1-8 得 1001600,但是比起 99 年 1 期中 2-4 的那位仁兄也是自叹不如,但我们对游戏事业的热爱却不比任何人差!

说起"豆腐",我还有一段,在 98 年的 5 月左右,也就是"生 2 推出不久",我们三人就已打出了第四生存者,并在一个月内将期打通,不久,又得知尚有一游戏,名曰"豆腐",就很快将其打出,但若想将其打通,则真是难上加难,我们三人苦思冥想,不得其解,往往在赤藤蔓处"归西",最远到过舔食者改(图书馆旁的),正在无计可施时,幸而本人在街机厅中遇一高手,此君已将"豆腐"打通,我与此君甚为投缘,互磋技艺,该君只是点拨了鄙人两句,即赤藤蔓与舔食者改的通过方法,鄙人便在一周内将"豆腐"打通,似乎成绩还可以。

我写此篇文章的目的,只是想说,在我们周围,游戏高手,虽不能说浩如烟海,但也绝不是寥寥几个,即使贵刊所登的"纪录"也只不过是成绩较好的而已,天外有天。

我并不是有意贬低贵刊,只是想说,可以打通豆腐,或其他游戏,不是我一个人的贡献,也不是我们三个人的贡献,而是所有热爱游戏软件事业的玩家智慧的结晶。(读者:李琳)

"生化危机 2"已经推出很长一段时间了,相信已有不少玩家已经通过了"第四幸存者"。而作为与"第四幸存者"有着同样路线,但难度加大的"豆腐"也应有人通关了。鄙人有幸成为其中一员,现将攻略写下,当然,通关方法不同,难免有差强人意之处,仅供大家参考而已。

"豆腐"在开始游戏时的随身物品有一把刀子,一个解毒剂,和两个小回复。在下水道爬起来之后,走上楼梯,开门。这是第一间有丧尸的屋子。由于只有刀,只能快跑。难免会挨咬,本人一般在这里挨 2~3 口咬。好在豆腐生命力极强,不碍事。开门后,躲过三名丧尸,走进下水道,这里有两只毒蜘蛛,要贴着墙跑,然后左转,爬上梯子。一出来就有三只恶犬扑向你,不过别害怕,别停下来,径直跑就是了。开门之后,直跑,躲过趴在地上的丧尸,再躲过两只站立的丧尸,就来到了警署的停车场,躲过三只恶犬,第一只用刀捅倒,然后径直跑,开门。一直走一点儿,向右转,进入屋后,径直跑到桌子旁,向右转,那里有一只丧尸,从这里走,可以少挨咬,甚至不挨咬。开门后,是我觉得比较难的第一个地方——六只丧尸向你合围,前面,左右都有丧尸。

不过没关系,你只要原地左转 30~40 度,再径直跑,手急眼快地开门就行了。这时,你已经来到警署大厅,这里是没有敌人的,在这里可以整理一下,顺便抑制一下心跳,因为后面还有很多危险呢!

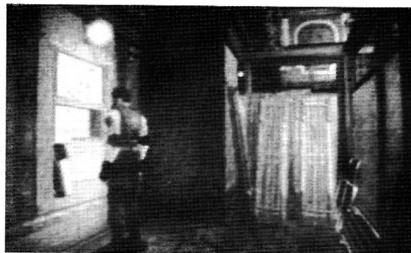
走下楼梯向左转,开门后,有两只蜘蛛,再开门后,有三只舔食者。在这两个地方,只好跑过去,但最好不要直跑,可以与敌人迂回,摆脱后再径直跑开门。之后,在狭窄的过道里有两只赤藤蔓,在开门后,还有两只,这里没有别的办法,只好硬闯了,不过,这里有个决窍,当植物抱住你,准备向你喷毒雾的时候,你要拼命挣扎,(就是狂按键,什么键都按)如果成功的话,它只能喷你一下,第二下会喷到地上,而你就可以利用这个短暂的机会挤过,记住,一定要往边上挤,不要往赤藤蔓身上撞,上到二楼之后,有一只不死丧尸,躲过他应不困难,开门后,满地都是丧尸,躲过两只爬动的,再沿着左边墙直跑,也许会挨一口,不过并不碍大体。到了这里,HP 应该比较"困难"了,使用一个小回复,补充体力。开门后,是我觉得比较难的第二个地方,这里有三只舔食者改,且攻击力极强,站位分散,不易躲闪。先朝第一只舔食者改跑过去,会挨一下,但是第二只舔食者改的必杀一击却不会砍到你,利用这个短暂的机会,摆脱舔食者改,离开这里。下面是图书馆,没有敌人。开门后,来到二楼走廊,这里有二只赤藤蔓,照老办法,闯过去,来到图书馆对面的门,你也许会中毒,把所剩的解毒剂和小回复全用上,因为前面是最难的地方。

前面的二间屋子里全是丧尸,只有很小的空隙不挨咬,这才是真正考验你的地方,没有别的决窍,只有看你对丧尸位置的熟悉程度和控制是否娴熟。鄙人最好一次通过这二间屋子挨了三口咬,不过一般都是四口,再下来,在长长的走廊里是最后一个敌人——不死丧尸,相信你在经历了刚才的"生死瞬间"之后,通过这里不会再有什么困难了。只要有足够的 HP,哪怕受重伤也可一试,因为不死丧尸的第一击消耗的 HP 很少,然后就是享受通关的乐趣了,在平台上,豆腐指引直升机降下弦梯,离开这个令人毛骨悚然的地方。结束这可怕的恶梦。在稍等之后,就会出现你的成绩,本人最好成绩是日文版 A 级 4 分 09 秒。而背景更是有趣——第四幸存者坐在楼顶看着直升机,而他身边放着一个砂锅,锅里煮着三块豆腐,而豆腐本身就趴在地上哭——因为不太明显,但鄙人认为是哭。最后,GAME OVER。

■另，鄙人第四幸存者成绩为：

日文版 子弹有限制情况下，大概6~7分钟通关，剩余1个小回复，9颗麦林，4颗散弹，手枪子弹40发。健康状况NORMAL。

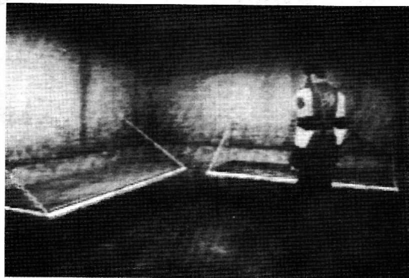
其实，写完这篇攻略之后，也不能完全表达出意思，因为有些是不太能用文字表达清楚的。如果有读者不明白的话，可以来信，我一定会详加解释的。感谢大家支持。(天津河西区郁江道3号职工化工学院 李琳——邮编：300221)



关于生2的一些体会







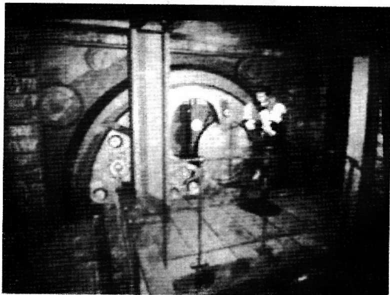
本人是贵刊自创刊以来的长期读者，对贵刊充实的内容，简明而风趣的语言，乃至所选用的图片风格欣赏。本人是一个AVG迷(尤对BH系列)。去年八月份卡普空公司推出《B・H》1、2对应DURAL SHOCK版后，我在游戏中得到了一些心得希望能与广大玩友共同分享。

《B・H》1为97年推出的DIRECTOR'S CUT VERSION，只是在对应震动的同时，提供了比较简单的BEGINNER与较高难度的ARRANGED模式，其中射击与解谜的乐趣还是留给各位去重温吧！

在《B・H》2中由于与同年2月份推出时相隔的时间不长，游戏本身并无太大变动，但制作人员为了吸引玩家，随碟附送一COMPLETE DISC，其中有《B・H》1的MOVIE片段及《B・H》2的PHOTOTYPE片段，都是非常值得玩家收藏的。另外还存有火箭筒、更衣室、机关枪及第四幸存者HUNK、豆腐先生之DATA，玩者只要将以上之DATA考入记忆卡开始游戏便可出现以上秘技。更特别的是，此碟内还为《B・H》2准备了一EXTREME BATTLE模式，此内容是从游戏后部的研究所开始，由后向前进行，共分三个STAGE，在第三关中玩者要在警署中找出四枚炸弹，这四枚炸弹分藏于警署中不同的九个房间，如图示。之所以是九个房间，是因为每次开始游戏时，敌人、弹药的多少及炸弹所在的地点都是不固定的。也许这次在S・T・A・R・S ROOM，也许下次在BEN'S ROOM。

如果各位朋友没有COMPLETE DISC也无妨。在《B・H》2中的ARRANGED模式中以CLAIRE或LEON开始完成游戏一次(表、里关)便会进入EXTREME BATTLE的LV1模式，开始只能以CLAIRE或LEON进行此强化模式。完成后便会进入更高难度的LV2，这时玩者可以使用在《B・H》2中令人留恋的ADA，完成后便会进入最高难度的LV3，这里玩者可以选择《B・H》1中的CHRIS，此时身着一身绿色S・T・A・R・S TEAM服装，异常英俊威武。虽说EXTREME BATTLE所追求的是在短时间内完成任务，但在LV3中，有时必须使用武力，不能一味地躲和跑，因为敌人异常多并且动作又快又狠，稍有散失便会前功尽弃，所以最好的办法是打死它们，这样也就要求各位多走房间多补充弹药了……OK，祝各位身体健康，事业顺利。(沈阳 杨光/烦请作者将地址寄给编者)

●本页图片即为四个炸弹所在的九个房间/责任编辑小天天







雅典娜

人气角色 全新登场

这款以 SNK 颇受欢迎的角色 —— 超能力少女雅典娜为主角的独创性游戏，即将登上 PS 了！与 SNK 以往作品不同的是本作并未继承该公司特有的世界观，而是一款完全原创的作品。游戏主要讲麻宫雅典娜的超能力如何觉醒。

PS | 厂商:SNK | 类型:AVG | 发售日:99 年 3 月 11 日



主要人物介绍



柏崎理香：雅典娜自小学以来的好友，16 岁。是个可爱的女孩，遇事极为迷糊，但感情很丰富。因为与雅典娜十分亲近，所以被卷入这次事件。

麻宫雅典娜：故事主角。潜藏着超能力的少女。就读清岭学园高中部一年级，16 岁。开朗活泼，总是温柔地为人着想，即使身处逆境也不轻易认输。某日，隐藏在她体内的超能力突然觉醒。随着特殊能力的觉醒，她身边也发生了种种诡异事件。



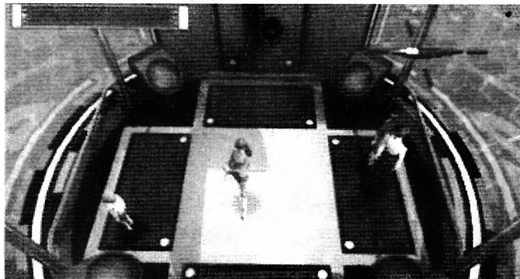
在本作中，玩家要扮演雅典娜，在面对不断袭来的危险中，隐藏在雅典娜体内深处的神秘超能力也开始慢慢地觉醒。因为雅典娜拥有可驱使心灵感应、感应力、追溯能力…等等潜力，因此有可能获得隐藏于平常对话。在平凡的日子里，突然发生的意外事件……饱受惊吓的雅典娜在慌张、踌躇之间，决定展开她的冒险旅程。



一开始，首先是故事序章的开场动画。游戏发生的时间是在西元 2000 年。电子工业的先驱者 ——WAD 企业，现时也是一个着手进行某被禁止研究的巨大组织。本篇的故事就是从其探查卫星发现的古代遗迹而开始。十年前，该组织于西伯利亚发现了木乃伊，而十年后，WAD 发布了某个秘密作战指令……

通过交谈、使用道具来获得情报

雅典娜平静的生活突然宣告终止。在帮好友理香寻找东西时，雅典娜身体里的神秘能力开始觉醒。一阵阵诡异气氛向她逼来，从这一天开始，雅典娜就被卷入了战斗的漩涡。某一天假日，雅典娜与理香一同帝诺水族馆参观，突然在这里遇到了麻烦。在崩塌、毁坏的水族馆设施中，四处徘徊的危险生物以敌人的姿态出现在雅典娜面前。一个眼神哀伤的少年向雅典娜说了一些话，为了拯救陷入困境的理香，雅典娜凭靠她的超能力而四处奔走。



←在水族馆的电梯内发生事件！难道这一次只是偶然？



←这些便是 WAD 当年发现的木乃伊了，里面肯定藏有阴谋。

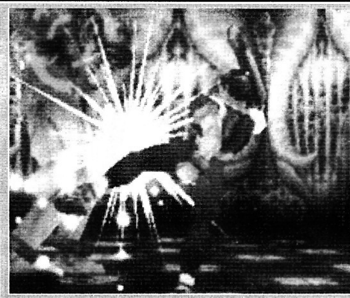
←这种游戏方式还是有些像标准 AVG(生化危机)，只是故事设定变了。

银河惑星战

新派动作 必须尝试

本作是款可以享受由板桥宗法先生亲手绘制的诙谐性角色们在广大的银河中进行冒险之乐趣的游戏！到底在那未知的宇宙中，存在着什么样的文明呢？由于玩家须轮流操纵三名角色进行游戏，因此，紧张感十足。

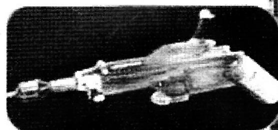
PS | 厂商：SQUARE | 类型：ACT | 发售日：99年春预定





←用锁定键将攻击目标固定，然后使出武器攻击或格斗攻击。格斗攻击中，也可以使出连续技，根据按键的不同，可以拳打脚踢。在地图上，更有坡道、陷阱等被设定成高低差效果。

锁定记号





↑→主角T.J是使用火枪的专家。角色武器各不相同。

轮流替换角色来战斗



■T.J.：杰尼西斯号的新人调查员。使用格斗术，枪法是调查局里NO.1。速度力量均衡。特殊攻击为特制枪。

■基干德：他是米斯拉系的爱洛鲁美人。是那个星球的第一个宇宙调查员。温柔的大力士，速度虽慢，但攻击力远在众人之上。特殊攻击为附属手臂。

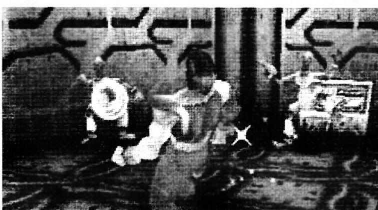
■福西斯：原本属于联邦宇宙军。几乎以冷血性不带任何感情的态度来执行任务。特殊攻击为炸弹。

史克威尔的“太空歌剧”

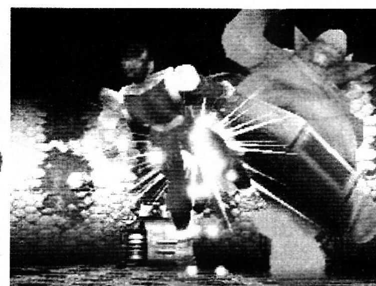
以SF的世界观为背景的3D动作游戏登场。游戏目的是要调查一艘行踪不明的太空船。玩家需要好好替换三个角色，同时在各个区域将任务完成。这些区域是由很多被称为“动作地图”的3D迷宫所组成。在这些地图中，会有各种各样的敌方外星人与危险的陷阱等在等着你的到来。

■本作故事设定如下：

在二十二世纪，太阳系第三行星“地球”成了不同行星的生物同人类见面交流的地方，并于行星群中形成了“杰诺联邦”，并设立了负责调查未知领域的“联邦宇宙调查局”。2312年，联邦最新型宇宙舰“杰尼西斯”号接到了一项新任务，去营救与联邦缔结同盟的惑星大使所搭乘的突然失去联络的太空船。于是包含地球人T.J等在内的五位船员们迅速前往调查，但……



→攻击我方的敌人属于“巴尔刚”外星人，其身分和目換不明。它们有的用偷袭，有的用枪攻击。图中两个敌人是“巴尔刚”的兵器研究员，叫摩奇斯，个性胆小，一见到玩家就会慌张地乱开枪，向左边的摩奇斯开枪，右面的一个则非常高兴，竟手舞足蹈起来。本作的敌人拥有各种性格，其不不乏到处逃窜的敌人。



感受的ACT！为你带来新新作ACT——史克威尔的

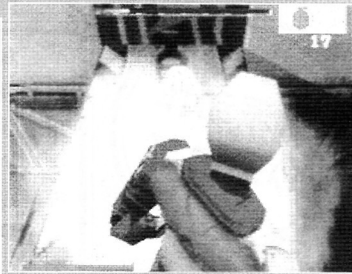
虽然也有厉害的敌人，不过，在武器中好像也存在着能够渐渐提升攻击威力的东西。像福西斯，他在设制炸弹后应马上逃离，脱出范围后可立即遥控启爆炸弹。而且福西斯还能飞行，总之，三个角色的攻击特性和方法完全不同，只有熟练掌握，才能破掉重重难关。

机械帝国

冒险游戏正在走红

游戏中道具的种类相当的多，而且每一样道具都有好几种不同的使用方式。整款游戏给人的感觉就像一部动作电影，其刺激感让人喘不过气来呢！这充分说明，什么类型的游戏受欢迎，厂商便会大量地推出(二维格斗除外)。

PS　厂商：日本网络　类型：AVG　发售日：99年3月





←通常叫他马克斯，是隶属UNSK联合国反恐怖小组的成员。

→丽娜。同为联合国反恐怖小组一分子。精通爆裂物和射击的专家。

ニーナ・レベデワ

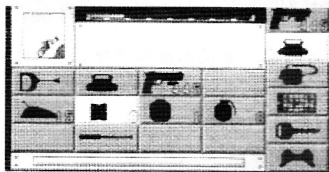
此类游戏的目的是让你体会紧张

让你手心冒汗的激烈战斗，让你绞尽脑汁的谜题，"动作＋冒险"新作登场。本作有各种精彩画面，像货物列车、运输船、大楼的楼顶……等等POLYGON场景。游戏的特征是根据各种道具的使用方法，看玩家以何种方式再给予过关的分数。加上可用的武器非常多，甚至攻击方式也很多，爱挑战的玩家一定会喜欢。

■故事设定：西历2031年，在同一时间，西伯利亚南部和土耳其南部，发掘出被认为约是公元前数百年的东西。这个出土品其物质构成以及加工 技术和该年代的分析不太符合，所以把它俗称为"CUBE(立方体)"。后来，因庞大企业"ERIRISITE(艾力利赛特)"的资助，而扩大整个发掘行动和有关CUBE的分析工作。与此同时，在俄国东边的码头，俄国的警察和UNSK(United Nations Security Keeper)正在对"黑蒙面"所率领的恐怖集团有否入境进行调查。袭击、强夺、追踪、爆炸等围绕着CUBE的争夺战即将展开……

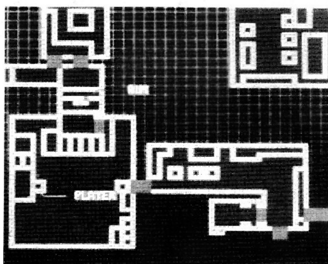
要擅长使用基本道具来作战

克服重重难关 解开CUBE谜题



モーションセンサー爆弾
設置してから、一定時間後に
動くものに反応し爆発する爆弾。

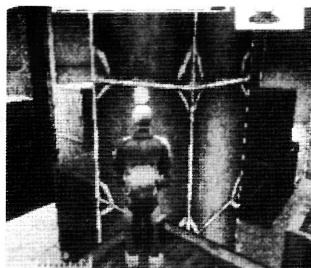
↑主角的武器分为主武器、副武器。



↑地图可以拉近，以掌握位置。



↑贴在墙壁上并作爬升的动作。因为移动速度慢，所以很容易被敌人狙击。





↑从附在手腕上的"发射器"所发射出的圆盘中，有一种强大的磁力，可借此力自由地穿越墙壁。基本道具中还有"飞虎爪"。



↑将主角马克斯更换成丽娜，以进行炸弹的排除。在第一关中，二人要突击地下指挥部，如果从高位置向下扔炸弹，便可安全击倒敌人。

各关简介■第1关：地下指挥部激战。

第2关：列车被劫持，恐怖分子要连人带车一并炸毁。男女主角要看紧敌人不让其爆破，并与黑蒙面对峙。

第3关：当CUBE被海运时，恐怖分子将船攻击，船舱进水。马克斯前往驾驶室时，门都开不开了。他泡在水里给控制室的电脑输入密码以降下屏障，但不小心喝了口水……

第4关：抵达东京不久，当地主要设施均被装上了大炸弹，丽娜到博物馆警备室调查，发现炸弹时，离爆炸还有5分钟…

育子猜谜 2

轻轻松松 开开心心

新增"初恋模式"等新要素的"育子猜谜 2"，这一次在事件的处理上也下了相当大的工夫，因此本期就要为大家介绍各式各样的精彩事件画面。这游戏的画面非常的 Q，尤其对 BABY 的描画可说非常的有趣。大家不妨一试。

PS	厂商:南梦宫	类型:ETC
	发售日:99 年春预定	





➡培育 BABY 是要具备一定知识的➡

进行养育小孩的益智问答游戏"育子猜谜 2"，其游戏规则很简单，玩家只要一边回答各式各样不同科目的问题，然后一边使 0 岁的女儿成长即可。游戏中，答对的科目种类将会影响到女儿的性格形成。除此之外，在这次的续作中，玩家还可以在游戏的一开始选择出生的年代。随着所选年代之不同，游戏中所出现的问题也会跟着不同。新增"初恋模式"等新要素的本作，值得玩家们注意。当然，可以确认女儿成长的事件也会在本作中大量登场。







●游戏画面做了一番更新。其中，画面左上是小孩的年龄，右上是可行动的次数和剩余的问题数。左下是小孩的性格，右下是养育费金额。

↑答对的是什么样的问题，将会影响到小孩子的性格，培育时要注意。

孩子的表情要注目

和女儿一起合力解答问题

前作中，进入幼稚园和小学之前所举行的测验都是由玩家来回答，不过这次则变成可以和女儿一起回答。如果玩家养育得好的话，她也会代替玩家主动地答出正确解答。不过，若是碰比较不擅长的科目，那么女儿就有可能答出错误的答案，因此玩家就要在一旁帮助她完成测验。

问题会从认真、魅力、家庭、淘气等 4 个要素中出题。女儿的性格则会因为这 4 个要素的组合而产生天真的、率直的、感性的、崇拜的、活泼的等 16 种不同类型。因此玩家要慎重回答。







↑事件的种类要比前作大幅增加了许多，相对地分歧也变多了。藉由养育费、相，以及回答问题时的选择来培育出一位优秀的孩子吧，直到她长到 25 岁。



玩家可以放心。个舞台都可以储存记录，因此的事件可不容易。本作的每一同的事件，因此想要看到所有←答题时不同的选项会出现不

怪物农场 2

前作销量六十多万

《怪物农场 2》是一款利用音乐 CD 等之类的资料，来衍生出怪物并加以培育，以期得到最强怪兽为目标的模拟游戏。继承前作的特点，新作同样满载了各种新要素，本期我们将介绍最新的游戏系统以及部分怪兽。

PS 厂商:TECMO 类型:SLG 发售日:99 年 2 月 25 日



培育方面的最强助手“乔伊君”登场!



科尔多在“2”中是以玩家伙伴的身分登场,而她所饲养的鸟“乔依君”在怪兽育成训练方面可是不可或缺的强力助手喔! 如右图,乔依是科尔多从小就饲养的鸟,与主人的感情很好哦! 属于栖息在卡罗耶村附近的变异种,它相当的聪明,可协助主人训练怪兽。在 IMA(国际怪兽协会)的宣传报导中曾经被介绍,是只小有名气的鸟,科尔多通常用乔伊或乔伊君来呼唤它。这个乔依君,在你训练怪兽的过程中,便会替你监示训练过程,然而监示的效果是?

训练:斥责? 赞赏?

训练是培育的基本内容。包括了像举重、推挡巨石等共十种独特的选单供你选择,训练过程有成功也有失败,这时除了考虑是褒是贬外,也不要忘了在管教工作方面的重要性。



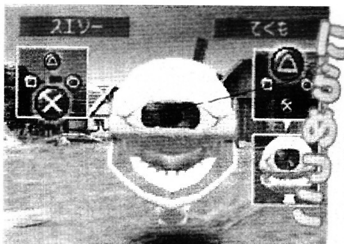
乔依在当老师,怪物则在听课



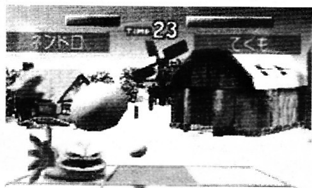
↑这酷似恶魔雪男的家伙,个性认真而温和,缺点是食量大及对夏天的不适应。身高 2 米 2,体重半吨。

做游戏:也可以喘口气?

玩家也可和怪物一起玩游戏哦! 相互沟通,这是最好的办法了。如下图。



↑互作鬼脸看谁先笑!!从 4 种类型的鬼脸中选一种吧,判断力很重要!



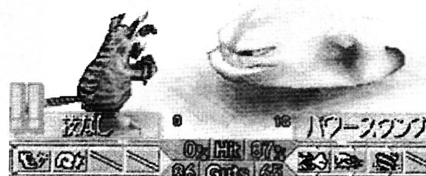
↑玩家和怪兽互相扔雪球的游戏:被多次击中体力全失的一方便是输家。

修行:优良怪兽之路?

为完成所有培育工作,可让怪兽到雪山、海岸、丛林、火山等场所去修行。修行一旦开始,怪兽就会自己从起点走到终点,走完便是成功,否则失败。而且修行中会电到些流浪怪兽,顽强通过到达终点后能得到修行地管理事务所的奖金喔!



与流浪怪兽对战了!





恶怪兽自然乐于使用恶技,它们完全不择手段,只求胜利。

←新增善良怪兽、邪恶怪兽系统

这是指根据玩家教养方式的不同,使怪物的性格产生“善良”、“邪恶”、“普通”等 3 种变化。此种性格虽然没有用数值表示出来,但却会随着管教而变动。良者训练可顺利进行,恶者可能会旷课! 善恶者所能习得的技能也不尽相同。例如,在与敌人战斗时,善良怪兽会发挥潜力,而邪恶怪兽则身体变大许多。

DC 的发售，便携机的未来，网络的可能性，会社方针的转变……对于这些业界的敏感问题，他们是怎样看待的呢？

十四位业界巨头展望 99 年游戏业

翻译/张建伟、张凌志　责编/PERFECT

拥有 DC 即拥有无限美好的梦

——SEGA 株式会社董事长 入交昭一郎

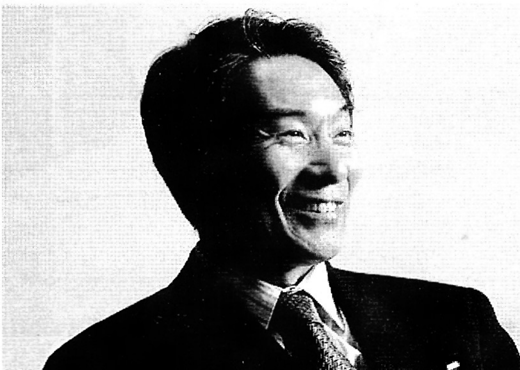
DC 的发卖终于让人松了一口气。98 年公司的事务虽然很多，但重点依旧是新硬件 DC。不过托诸位的福，目前总算是开了个好头儿。不过，除 DC 本体的供应不足和游戏软件的发售延期外，其它准备还是很到位的。尽管如此，DC 所引起的震动仍让我们吃了一惊！

以网络交流为首，交流手段也在发生着变化，就拿美国来说，实行网络购物使其销售量猛增。如果能享受到更加简便的因特网，这种潮流也将涌入日本。我非常高兴 DC 机就是在这种情况下诞生的，说夸张一点，正是由于 DC，即便是小学生也能进入网络社会，超前性地与网络社会相适应，所以 DC 不仅仅是网络游戏机，还将有各种服务项目，你将会发现这不是简单的联网问题，世嘉会以其特有的娱乐方式告诉你能做什么，能享受到什么。

除此之外，充分利用 DC 的表现力，就能为玩家提供突破固有模式的新游戏。在高尔夫游戏中即使没有高尔夫手也无关紧要，例如，全面再现奥科斯塔高尔夫球场，让人不禁想在这迷人景色中散步，我认为这其实也是游戏。我想如果拥有 DC，即使是从未见过、体验过的事物，也能让你有身临其境之感。这一切的一切全部都属于游戏。

如此一来，制作者的风格也将发生变化，只有有限的着重于游戏性和趣味性的游戏登场。另外，由于硬件本身也在不断地发展，游戏机将不仅仅是游戏制作人的天下，任何出类拔萃的人材都可以在此一显身手。游戏机这个概念或许也会消失。差不多五年左右，技术将更加完善，完全有可能把大容量的 DVD 与电视机一体化。简单说来，就是家用微型终端。我认为这就会导致两极分化。一方是功能齐备的家用终端，而另一方是只限游戏功能的专用游戏机。而 DC 拥有超强的适应能力，如果想扩充容量，只要搭载一台 DVD 即可。在市场上选购游戏机时，也应当充分考虑到硬件设备是否可以升级，而世嘉制造的正是适应时代的极品。

现在，DC 的硬件性能已经又登上了一个台阶。那奢华的机能与玩家从未体验过的软件必然会给大家一个惊喜。补充一点，使用DC 所特有的网上机能还会向大家展示一个崭新的神奇世界，请诸位期待着那一刻吧！



入交昭一郎

●出生日：1940 年 1 月 3 日
●座右铭：创造即生命
●血型：A
●喜欢的食物：什么都喜欢
●兴趣：摩托、高尔夫
●特技：无
●休息日安排：电影鉴赏、西野流呼吸法
●会社名称由来：SEGA 是由 "SERVICE" 和 "GAMES" 的头两个字母拼写而成的。

从多媒体硬件上开始事务

——株式会社 HUDSON 常务董事社长 工藤浩



工藤浩

●出生日：1954.2.16
●血型：O
●喜欢的食物：最近经常喝葡萄酒
●兴趣：假饵钓鱼
●休息日安排：钓鱼，和家人旅行
●会社名称由来：由于社长是机车迷，喜欢被称为哈德森型的"C—62"机车，由此而得名，其意义是"发挥人探求娱乐的心"。

回顾去年，对于我们哈德森来说是对原有发展方针进行充实的一年，例如在 N64 的相关事务中，任天堂就询问过我们"能否代为进行系统及工具的开发"。其实我们和任天堂的合作一直就在进行着，双方协办的游戏软件会社——"招布"就是例子。这还只是其一，另一件事是去年年底"马里奥聚会"的发售，这是关于马里奥家族商业形象使用许可权的大事。在"马里奥聚会"发售前夕我们就预感到了其良好的销势。

在非常短的时间内做出游戏，而不是耗费 2、3 年的时间去开发，这正是哈德森最擅长的。由于 N64 依靠"塞尔达 64"变得更加兴盛，对于新投入的玩家而言"马里奥聚会"不正是非常适合他们吗！综上所述，本会社去年一直是以任天堂为中心进行开发工作的。

提到任天堂，就不能不谈到 GB。现在开发中的、将在今年下半年发售的游戏全部是对应彩色 GB 的，我们是怀着"要用它们来改变 GB"的目标而特意制作的。

不过，这并不表明我们只为任天堂制作游戏。对于多媒体硬件的展开也是哈德森的基本态度。例如被世嘉称为"世嘉玩家"的 60 万中坚玩家，对于他们来说最适合的是广井王子所创造的世界。在 DC 上我们也应把这样的世界沿续下去，今年 2 月就将推出他的"向北"。这也算是适于 DC 的作品吧！当然，针对 PS 那种比较宽泛的玩家群，我们还是想推出像"桃铁"那样的面向全年龄层的作品。

其次，关于 PS 后续机种的传闻也使业界热闹非常，我想最迟在今年年末就会露面吧。因为 SONY 是不会坐视 DC 旋风的，除此以外，肯定还有像 64DD 之类新硬件，但是我看好的还是 DC。汤川专务的广告效应的确了不起，那段广告很好地掩盖了硬件出荷量不足等不完美的部分。因此，当出荷数渡过难关之后，DC 的发展将会是非常顺畅的。

99年的工作将更加充实，不能有半点松懈

——株式会社SCE制作本部部长 宫田敏幸

回头看看，98年的确是个高产年。首先，"GT赛车"获得了巨大的成功，她首次突破了本社产品销量的200万大关。我们刚开始搞游戏业的时候，还以为游戏只不过是日本发起的，在世界范围内不大通用的限域文化，但"GT赛车"不仅在日本取得巨大成功，即使在欧美市场也受到了很高的评价，这足以证明游戏的穿透力。看到这些结果，我们欣喜异常，这毕竟是凝结了大家四年心血的作品呀！另一个值得庆祝的便是"骰子方块"的成功，这也是我们发掘新人的计划之一，我们举行了一项名为"制作游戏吧"的大奖赛（由SCE主办的游戏作品大赛，优胜者将获得软件制作援助），从中涌现出了很多颇具实力的新作品。



宫田敏幸

- 出生日：1951年1月9日
- 血型：A
- 座右铭：无
- 喜欢的食物：什么都喜欢
- 兴趣：有氧运动
- 休息日安排：有氧运动到大汗淋漓
- 会社名称由来：同其它索尼公司一样，是索尼电脑娱乐"SONY COMPUTER ENTERTAINMENT"的缩写。

我们公司与以往一样，喜欢向新事物挑战。虽然现在社会上流传着"全是新作品，如何推销呢？"之类的说法，但我们仍要尝试，而且实际上已有数量可观的游戏在研制中了，这些游戏正好是从春季到秋季的发卖品，简直多得快让公司倒闭了（笑）。由于一心期望引起公众的注意，导致在工作中出现了一点小失误，有几部轰动性作品的续篇都推到了99年，例如"啪啦啪2（暂定名）"和一些RPG续作，所以99年不仅将发售"挑战性作品"，还有大量的续篇在恭候大家。

虽然续篇的发售延期了，但是POCKET STATION已在1月23日开始发售。我觉得它和最近盛行的便携式游戏机稍有不同。PS PDA是以能够进行朋友间的交流为目标的。比如交换宝物啦、数据啦等等。不过，软件风格始终与一般便携机同出一辙，依旧是注重游戏的趣味性而不是表现力。我认为那些Q版造型本身就是一种乐趣。此外，如何进一步提高表现力，并使游戏在像电影一样贴近生活的环境下进行也是必须考虑的。

现在的游戏机有种以画面来吸引玩家的趋势，故而多媒体类型的机体也日渐增多。但是游戏作品不能仅依赖于表现力，还需要高超的创造力。我期待娱乐业的各界人士都能参于游戏的制作，例如有影视界与音乐界的人士加入进来，就必将创造出极为令人兴奋的作品。因为他们的构思更为独特，对某些我们想象不到的方面有着自己独到的见解。我觉得如果能给他们提供一显身手的地方就好了。如此一来，各流派的制作人都能在游戏业走出自己的风格，这才是最高境界。

考虑了很多，但对于我们来说目前最重要的仍是把开发中的软件完成得更好，如果光是考虑刚才的问题，反而会忽略现在的（笑）。我常想，倘若准备制作很多人都喜欢的极品，那么刚才所说的也许不失为一种新方法。

游戏不是比制作费，而是在于构思

——株式会社BANDAI专务董事开发部长 石上千雄

我觉得每年都重复着相同的话——"去年的市场形式相当严峻"，这都是因为消费者的欣赏水平在逐年提高。现在正提倡着所谓的"大作主义"，从经营的平衡角度来看，游戏市场很可能迎来一个巨大的转变，大作所花掉的制作费，已经可以和电影相比，最初的游戏并不一味的讲究高投入，而是更加注重想象力与游戏性的发挥。我常说的"宠物蛋"就是个很好的例子，它是立足于"游戏是什么"的原始意义上制作的。

今年将是游戏的方方面面返回原点的一年，可是"大作主义"也许还会继续，耗资三、四十亿日元的作品仍将层出不穷，一个过渡期即将来临。

虽说像那样的作品还是有一、两款的好，但业界也不能只有大作，所谓游戏的形成正是由于"爱玩的心"的存在。厂商为巨额的开发费用自鸣得意之时，却忘记了游戏的本源是构思的竞争，而万代就是打算制作以构思和情节取胜的游戏。

另外，有传言说，由于WS将在3月发售，任天堂果断地下调了手掌机的价格，这对消费者来说可真是个好消息。这对反射型的彩色液晶来说是个划时代的价格啊。托诸位的福，我们重新评估了手掌机的市场，感到本社有相当的胜算。我们想利用只适用于WS的软件开发出新市场。想法虽然有些天真，但我相信一定能成功。如果不出什么错的话，WS将走上正轨。

在只有手掌机的市场上，不同机型的登场，一定给消费者带来了更大的选择余地，其结果必定引起厂商间的激烈竞争。当初PS就好象一枚重磅炸弹，使任天堂压低了ROM卡带的价格。基于过去的经验，市场竞争是完全有意义，也有必要的。

在这种萧条的状况下，幸存的软件厂商应携起手来，举个典型的例子，比如说使用"高达"系列的角色、背景，再由史克威尔以自己的观念制作全新的游戏……

游戏机市场是非常长久的，像软件和DVD的一体化蕴含着无限可能性的硬件一定会出台，可是使用了DVD的游戏机是否能够畅销，就要看其价格了。如果每台硬件按30000日元出售的话，相信可以卖得异常火爆。

游戏业界在97～98年度激烈而又残酷的市场中几度沉浮，而且将来也很可能依旧如此。WS将以300万台作为目标开始发售，也许会失败，但又绝对不能失败（笑）。



石上千雄

- 出生日：1943年6月3日
- 血型：O
- 座右铭：挑战
- 喜欢的食物：纳豆
- 兴趣：慢跑
- 休息日安排：家庭服务
- 会社名称由来：由于期望作出让人满意的作品，且公司不断地发展下去，故而从"万代不易"中取其永恒不变之意，创业最初叫"万代屋"。

要牢记制作真正的游戏！

——NINTENDO株式会社董事广报室室长 今西弘始

98年是本社将发售N64时的设想付诸实施的一年，同时，也是我们深切感受到游戏业界好坏两个方面，尝到了个中滋味的一年。不过，我觉得大家好象渐渐地理解了任天堂所提倡的一切。正如山内君所说的，虽然我们无法预知未来的发展能否像预期的那样，但机会总是有的。

其中之一是托"塞尔达"的福，硬件的销售量增加了。"塞尔达64"是一款希望玩家能够记起游戏本来趣味的作品，尽管不知宫本君是否从一开始就有此打算，但让我领悟到这一点的正是"塞尔达64"。虽然"塞尔达64"未创出新卖点，却是一部能体现游戏原有趣味性的作品。当然我们也希望这以后的"精神抖擞的皮卡秋"、"皇家骑士团3"等游戏还能促进硬件的销售，并将其顺利地普及开来。但是目前并不像预想的那样一帆风顺，据营业部传来的消息称，至今对于这些作品的预约数几乎为零！实际上，我非常想请诸位试试"皮卡秋"等游戏，如果是因为体会到其中与众不同的乐趣而购买当然好了，但若仅仅是因为新鲜感而买下的话，其结果就让人忧心了。



今西弘始

●出生日：1940年8月13日
●血型：O
●座右铭：无
●喜欢的颜色：深蓝
●兴趣：高尔夫
●就寝时间：23点30分左右
●起床时间：5点30分左右
●会社名称由来：取自"人生莫测，命运由天"之意。

另外一个是彩色GB。托诸位的福，彩色GB于去年十一、二月份就达到了月产150万台，不过普通GB的价格下跌了，没占到什么便宜（笑）。据调查结果显示，12人中有10人拥有彩色GB，而拥有普通GB的仅有2人，彩色GB的普及率真是让人吃惊。与之相适应的是，对应彩色GB的软件也是水涨船高，而且不出所料，软件厂商也迅速地作出了反应。其实移植方法极为简单，只要有过一次开发经验便可流畅地制作。

这之后，发售了"口袋怪物金（银）"，而N64关于《口袋妖怪吉亚姆》的提案也非常之广。看来今年真是好运不断，可能就要宏图大展了。

99年预计发售64DD，在64DD出台之后就与N64发售时制定的硬件环境相同了。别人如何评价我不去考虑，关键的是推出最大限度利用64DD的软件。

当然，64DD也许会受到相同的待遇。同4年前一样，与次世代游戏机的战争时代又来临了。说明白一点就是本社毫无改变N64战略的意思。无论是次世代还是新次世代。

另外一点就是将游戏机作为家庭信息终端的考虑。本社一贯坚持游戏机的专用路线，可如今的现状是游戏机作为信息终端已势在必行，但我认为游戏专用机的基本路线绝不能改变。如果是手掌机改制为便携式信息终端还可以考虑，只要在普及的硬件上配备通信机能，孩子们就可以联通英特网了。

最后要说的是，任天堂依旧把不断地创造真正的游戏牢记在心，期望诸位都真诚地支持我们！

流通的合理化应该不是全部

——ATLUS株式会社常务董事 横山秀幸

业界中，那种"不必担心不景气"的想法一直持续着，但是到了98年中似乎变得越来越不景气了。不过，即使在这种压力下，有力的产品仍然能够畅销于世。当然，更没有哪家商家轻言放弃，相反的，大家倒是不断地推出各种制作计划。激烈的竞争极大地刺激着开发者们，大量新作品接踵而至。

去年中坚玩家已不再是商家的主要目标，取而代之的是所谓的"松散型"玩家。对于这种潮流，成功的厂商有之，没能如愿的厂商亦有之。所谓"松散型"玩家在面对PS游戏时更注重的是一种"宛如持有随身听"的感觉。虽然本社也认为能够让松散性玩家接受是件很不错的事，但是背弃本社强调游戏内容的一贯方针而去优先考虑大众性，对于我们来说也许不是件擅长的工作。

在这种松散型玩家大量存在的态势下DC发售了。DC所表现的是既不同于本社金子一马的那种动画风格，也非完全真实的中性世界观，用这种世界观来对角色进行立体表现是一个很大的进步。金子一马味十足的角色将变得从哪个角度都能进行欣赏（这次"魔剑X"中就会出现这种充满危险感的家伙）。它们都是在"PERSONA"中深藏未露的部分，在"真·女神转生"时代出现过的那些危险家伙始终没有再露面，这本身不就是一种吊人胃口的手段吗！（笑）把那种世界用DC加以表现相当难得。

除DC之外，如果PS2或者64DD等新硬件推出的话，我们也会在上面制作各种游戏，但是就不得不考虑发售期的问题了，因此不可能在那些硬件上较早地推出作品。从这层意义上讲，即使启用最棒的人才，如果想使金子的角色活动起来也是一个颇伤脑筋的问题。就算运用活动捕捉技术，象千手观音那样的角色又该怎么办呢（笑）。因此，从某种意义上说，目前还无法通过3D方式完美地表现冈田耕史和金子的世界观。不过，即使是没办法的事，为了不令我们会社倒闭还是要尽心竭力的（笑）。

谈到流通，我认为只要能把游戏内容送到玩家手中无论以怎样的形式都无所谓，当然在店里设置销售人员以利于信息的流通是极为必要的。对于消费者来说，重要的是和软件进行反复的交流。游戏专卖店中不是总聚集着很多孩子吗！对于孩子们来说，专卖店是绝佳的交流场所。基于这一点，流通的合理化应该不是全部吧。



横山秀幸

●出生日：1952年3月18日
●血型：O
●座右铭：无
●喜欢的颜色：海蓝
●兴趣：汽车、钓鱼、陶艺
●喜欢的食物：蛋卷米饭和蔬菜汤
●休息日安排：园艺
●会社名称由来：来自支撑地球的神"ATLUS"的名字，意味着"会社是全体社员自我实现的场所。测，命运由天"之意。

要制作10款像FF那样的游戏

——SQUARE株式会社执行董事社长 武市智行

从游戏市场的整体来看，98年PS的普及期已经告一段落，其发展已趋于缓慢，和SFC末期一样，优质软件与劣质软件的两极分化更加明显。其中被大多数玩家所认知的也就是"生物危机2"和"GT赛车"这样的游戏吧！除此之外，还有"异度装甲"和"寄生前夜"等本会社推出的"准百万级"作品。不过98年史克威尔并没有出品完全意义上百万级作品。



武市智行

- ●出生日：1955.11.6
- ●座右铭：言出必行
- ●血型：B
- ●喜欢的食物：手擀面(?)
- ●兴趣：中小企业经营咨询(有资格证书)
- ●特技：无
- ●休息日安排：高尔夫
- ●会社名称由来：取自"把各种有才能的人集中在一起的广场"的意思，此外，SQUARE这个词读起来也很舒服嘛！

由于硬件导致的玩家的两极分化可能就是形成当前市场状态的原因。本会社从"陆行鸟之不可思议的迷宫"已经意识到了PS低龄玩家的缺乏。为了开拓新市场，我们推出了像"武藏传"这样的作品。但PS在低年龄层中的普及率比想象中的还要低。可我们仍持有强烈的拓展低年龄层的意愿，像"武藏传"和"陆行鸟"这样的系列我们正在考虑将其延续下去。此外"FF Ⅶ"等问卷调查更使我们感受到女性玩家的数量确实在不断增长。

今后，游戏市场将逐步成为数字化娱乐的重要成份。它包括利用电脑的所有娱乐手段，假如电影中的CG部分不断增加，电影也会被纳入到数字化娱乐的范畴中来。在前述领域中，利用最多的就是CG技术。为了顺应这种发展趋势，我们正在开始全CG电影的制作。98年11月，进行了较初步的公开。我们将把其中的技术和经验源源不断地反馈给游戏制作。除此以外，对于游戏而言最重要的因素——玩家进行的操作这一互动性的成份我们也会和CG联合起来加以强化。也正是基于这一目的，目前我们在影像技术方面进行投资，而若干年后再将其作为游戏推出(就好象是BANDAI)。

简单的说，今后我们准备由量变逐步转化为质变。史克威尔内部能够开发百万级作品的制作人除了坂口博信外已经增加到了10个人。我们将以他们为重点，投入经营资源，把各作品培育成能够和"FF"匹敌的品牌。现在我们已经进入了这样的阶段，进一步我们还想把这些作品培育成世界性的品牌。为此，继98年美国分公司成立后，99年在欧洲也将进行本社销售体制的整备。另外，为了充分运用次世代机的特性，史克威尔还准备推出全新类型的游戏，其开发工作已经启动。

关于流通，虽然有声音说"有包装流通"在不久的将来就会消失，取而代之的是"通讯传送"等"无包装流通"渠道。但我个人认为在现阶段"有包装流通"的优越性还是不容取代的。我们将采取的流通形态是由DIGICUBE进行商品销售，以便利店为主进行游戏软件等制品的销售工作，并把它们建设成数字化娱乐的网点。对于这一战略，今后我们将继续与DIGICUBE合作。

至于游戏专卖店方面，在去年年末设立的"史克威尔角"已经聚集了不少史克威尔迷。我们准备将其建设成史克威尔的情报发布基地。

只要玩家能被我们开发的游戏所感动就是成功的！

——株式会社GAMEARTS执行董事社长 宫路洋一

虽然GAMEARTS在98年仅发售了"武装雄狮2"和"格兰蒂亚数码博物馆"两款游戏，不过还是忙得不可开交。

自红白机时代，游戏数量就一直在过度地增长。因为我们的喜好各有不同，所以无论市场的能量有多么巨大，也无法集中到某一份软件中，"勇者斗恶龙"和"最终幻想"之所以能够成为发售百万以上的超大作，与其它软件的质量低劣也不无关系。

目前，由于DC和不久就要露面的PS后续机种，市场又重新的活跃了起来。因而我们现阶段正在潜心地研究新硬件，当然发售的游戏数目也就自然而然地减少了。

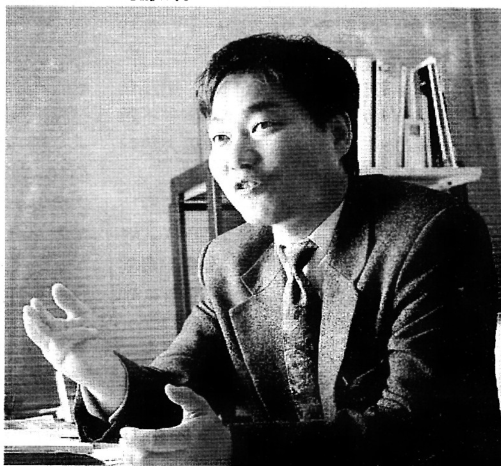
我认为DC的通信机能潜藏着一切可能性，今后用到通信机能的游戏将日渐增多。如果DC售出300万台，就会有100万以上的玩家联网，很快就能成为世界最大的交流站。

当然GAMEARTS也将为DC提供各式各样的游戏，早就发表的"格兰蒂亚2"也是可以使用通信机能的。现在GMEARTS已经将"娱乐、交流"当作了公司的标语，但具体情况暂且保密。总之，使用DC的通信机能一定很优越，希望大家期待。

今年的GAMEARTS对所有的方面都发起了挑战，我们准备作个未来规划，让大家享受到真正的感情投入。实际上，如果让大家能拥有梦想就是最高境。我觉得如今的孩子们缺乏联想力，而过去的卡通片却给了我们美丽的梦想。现如今，一心从事机器人研究的成员们一定都是看着"万能侠Z"长大的吧。

有很多游戏制作人认为好游戏必须卖到一、二百万份，其实不然，游戏是应付孩子们梦想的物品，所以只要玩家能被我们开发的游戏所感动就是成功的。在我看来，无论是卖10万还是100万，效果都是相同的，玩家只要对我说一声"好棒啊"就足够了。

我认为游戏质量在渐渐地发生变化，但最根本的东西是任何时候都不会变的，请不要忘记我们追求更好的，如果大家能广泛地支持我们，我们将作出更有趣的、更让人感动的、给人带来梦想的游戏。



宫路洋一

- ●出生日：1963年5月26日
- ●座右铭：知足者常乐
- ●血型：O
- ●喜欢的食物：什么都喜爱
- ●兴趣：工作
- ●特技：柔道
- ●休息日安排：自由自在
- ●会社名称由来：宗旨是提高游戏的艺术性，社名即包含此意。

欢迎硬件间的激烈竞争!!

——株式会社 CAPCOM CS 事业部部长兼东京分店长 十本春弘

98 年初游戏业界可谓风调雨顺，仅从一月到三月"生物危机 2"的发售量就飚升至 200 万份，可是从四月份起市场形势就发生了突变。此外，98 年也有大量街机软件的克隆产物，就连年末的招牌货"街霸 ZERO 3"也明显源于街机，还有 N64 的"挑战"也同出一辙。当然，我们如此下功夫，也是意识到家用机市场的潜力很大。

经过对 97、98 年上半年的分析，可以清楚地感到业界整体由于土星被封杀出局，而明显具有依附 PS 的趋势。各公司都把开发项目转移到了 PS 上，也正是因为这样，全机种的销售量较前年相比下降了 10% 左右，但游戏本身增加了 40% 左右。PS 的本体与软件的发展都开始减缓，其直接表现在销售量两万台的下跌。

另外让人担心的是，98 年能够突破百万大关的 PS 软件并不多，而 97 年间达到 100 万、200 万的游戏则更多些(如今想超越 50 万份都困难)。这不知是市场疲软，还是玩家没兴趣。可是市场作为一个整体，发售量的总数是不该下降的，因此总数一旦下滑就说明市场的形势严峻了。

在这种情况下，我们热切地期待着次世代机和 DC 三权分立。即索尼、世嘉、任天堂三分天下，这样软件厂商就会因激烈的竞争而取得良好的发展环境。如此一来，业界全体将被激活。这么一想，是否支持 DC 就成了涉及到业界整体的问题，所以 CAPCOM 从早些时候就加入了 DC 的软件制作队伍。

即使 DC 仅达到了 300 万台的销量，对于业界来说仍是一次不小的冲击。即让世嘉的硬件占有了一定的市场份额，也限制了索尼，所以，又是一番世嘉与索尼的龙虎斗。

此外，若 2 年后任天堂也推出新机种的话，就更为理想了。当然，我们今后并非只开发 DC 软件，还会继续支援 PS，并逐步开始 N64 和手掌机软件的制作。

总之，99 年很可能成为 PS 作为主流的最后一年。关于本社的游戏嘛，打算出一款"生物危机"类的游戏，题目是否为"生物危机 3"还未确定，不过可以肯定故事情节与"Veronica"是不同的，此外，还有一个 RPG 系列。嗯，以后可能还有两款新游戏，已经算是足够多了吧。



十本春弘

●出生日：1964.10.19
●座右铭：拼命努力
●血型：O
●喜欢的食物：水果
●兴趣：高尔夫
●特技：无
●休息日安排：高尔夫和家庭服务
●会社名称由来：基于游戏机本身就是微型电脑，所以就把"胶囊"与"电脑"两词分并构成了社名。

99 年的 SNK 将挑战家用机市场

——株式会社 SNK 董事长 高堂良颜

正如大家所知，SNK 是个坚持开发街机的公司，可是如果单从这一点回顾去年的话，真是颇有不堪回首之感。目前整个街机市场正处于低潮期。我一直认为街机与家用机是相抗衡的，与其说街机不景气倒不如说是家用机市场过于坚挺了。从销售额来看，一方有 1 兆几千亿，另一方则只有数千亿。而且这种街机市场整个的下滑现象在短期内是无法恢复的。

这种萧条的情况在 99 年仍会继续下去，或许还会进一步恶化！这主要是因为世嘉、任天堂等硬件厂商的"不断努力"而形成的，在这一点上，是不能再抱什么希望了。

SNK 依旧把挑战当作行动准则来严格执行。99 年是挑战家用机市场的关键一年。虽说如此，但并不是说全部改产家用机，只是想在一年内将 SNK 转化为以家用机为支柱的会社。以前我们就曾说过"如果本社介入的话，也能作出不负期待的家用机"，不过那时并不认真。但 98 年决定发售 NGP，NGP 的推出是极有战略意义的。不论 DC 也好，PS 也好，软件的开发费用在不断地膨胀。现在就如此，那么将来的媒体若由 DVD 代替了 CD－ROM 的话，开发费用将进一步膨胀。一旦发生这种情况，中小型的软件厂商就无法向现在一样容易地开发游戏。可是，如果开发者还想继续作游戏的话，那么 NGP 就将助其一臂之力。



高堂良彦

●出生日：1942 年 1 月 6 日
●座右铭：无
●血型：O
●喜欢的食物：鱼
●兴趣：摄影
●特技：无
●休息日安排：和爱犬达辛加散步
●会社名称由来：由当初的社名新日本企画"SHIN、NIHON、KIKAKV"中取出首写字母缩拼而成。

SNK 介入家用机市场后，不会令街机与家用机之间出现品质差，所以 NGP 并不像 NG·CD 那样——"与街机相同，但可在家中游戏"，而是指"游戏品质不逊于街机"。实际上，在制作理念上，NEO·GEO CD 和 NGP 是截然不同的。为此，我们特别建立了 NGP 游戏的专门开发部门，因为让街机游戏部门制作家用机游戏机着实有些勉强。说夸张一点，家用机部门的工作人员都是不去街机厅或讨厌街机厅的人(笑)。我觉得街机游戏和家用机游戏始终都有不同点，但本质是相同的，都是想作出经久不衰的佳作。

我们可以自豪的说，NGP 与其它便携式游戏机截然不同，在款式、色彩、内容等方面都丰富多彩，无论是谁随身携带 NGP 都不会觉得难为情，这在我们那个年代简直难以置信。当初 NGP 是以 NEO·GEO 的铁杆玩家为目标的，所以对机会主义玩家连广告都没做，即使是这样，自发售以来，以"格斗王"为首的软件还是受到众多玩家的支持。在 99 年度我们仍将开发出不负 N·G 迷以外的玩家期待的作品。

今后，SNK 将继续以 100% 的力量为玩家开发优质的软件，希望诸位能够进一步支持我们。

为了业界这个整体 NAMCO 加入 DC

——NAMCO 株式会社常务董事社长 中村雅哉

98 年的 NAMCO 集团作为一个整体在美国、欧洲、亚洲展开着自己的事业。在经营中,"南梦宫美国"业务战绩的改善是相当大的。当然,原因之一就是我们使用了被称为"Chapter Ⅱ"的会社经营再构筑法。

另一方面,包括家用机在内的业界全体的业绩都比去年提高了。仅凭这一点,本社的产品也更加被玩家所认可了。我们对于大家关注的 CG 技术有着自己独特的要求,也有着自己引以为豪的地方。这种要求和自豪来源于 10 年前对 JCGL 的吞并(JCGL 是当时日本掌握着最发达的 CG 技术的会社之一)。不过当时 JCGL 与游戏制作人之间的融合并不太理想,因而无法使 JCGL 的技术得到充分的利用和发挥。直到最近,由于游戏中 CG 技术的提高,令当初离开 NAMCO 的 JCGL 员工接二连三地回到了 NAMCO。不管从技术层面还是从感情方面来说,这都令我非常欣喜。

的确,最近关于 CG 和电影的话题不断升温。电影制作方的意见是:CG 的使用在费用和人力方面还存在着很大的问题,对于人物细微的表情刻划更是辛苦异常。不过,所幸的是,本社现在制作的全 CG 电影的主人公不是人类而是动物!这大概算是一种逃避的新办法吧(笑)!

对于 NAMCO 加入 DC 的软件开发阵容一定是个大新闻吧,实际上我也确实被世嘉大举游说过。与世嘉相处,我们有 MD 时代的合作经验,再加上其它各种因素也促使我们这次加入了 DC。NAMCO 的基本考虑是怎样才能使游戏业界得到发展,怎样才能使会社的认知度提高。从业界的全面发展考虑,我并不喜欢 SONY 的独占状态。

至于 PS 方面,由于我们会社一直以来与 SCE 的关系良好,因而给了 SONY 相当的震动。但是考虑到能够对业界整体的发展作出贡献,NAMCO 也就作出了加入 DC 的断然决定。

不管怎么说,随着硬件格式的提高,必然要求软件制作能力的提高。我期待着年轻人今后的发展!



中村雅哉

- ●出生日:1925 年 12 月 24 日
- ●座右铭:知・好・乐
- ●血型:A
- ●喜欢的食物:香喷喷的大米
- ●兴趣:工作和高尔夫
- ●特技:凭借特殊的睡眠法而不知疲倦
- ●休息日安排:有时去电影的拍摄现场
- ●会社名称由来:创业时的社名——中村制作所(NAKAMVRA—MANVFACTVRING—COMPANY)的打头的 1 到 2 个字母连接而成。

DC 的通信机能也许是一个威胁!?

——KONAMI 株式会社常务董事 CS 软件事业部部长 北上一三

回顾 98 年的游戏业界,好象并没有什么大变化。虽然年末 DC 的推出引起了不小震动,但除此之外就没有什么大动作了。便携式游戏机也推出了数款,但不管是 WS 还是 NGP 都不象是成为舆论焦点的样子。而彩色 GB 还会延续去年的态势,不会有多大的变化。PS 业已形成的稳定市场也多少呈现出了饱和状态。N64 近来好象稍微畅销了一点,但从总体来看 98 年还是非常平稳的一年。



北上一三

- ●出生日:1957 年 2 月 20 日
- ●座右铭:有志者事竟成
- ●血型:A
- ●喜欢的食物:烧烤
- ●兴趣:高尔夫
- ●特技:打过 10 年软式网球
- ●休息日安排:做家务或打高尔夫
- ●会社名称由来:由上月社长创业时一同工作过的社员们名字的头一个假名连缀而成。

相反,99 年也许就是充满商战硝烟的一年了。DC 能够跃进到怎样一个程度?3 月份推出的 WS 会在孩子们中间引起轰动吗?而任天堂也不容忽视,我认为彩色 GB 将引起世界性的轰动,其销量很快就能超过 1000 万台,任天堂着眼于这一点而采取的后续战略也相当引人注目。

DC 的发展要看其软件的情况,此外另一个使我注意的是英特网。DC 变成网络用机器必然造成"硬件畅销、软件倒霉"的现象。PC 的普及使电子邮件的交换不断增长,如果 DC 令电子邮件的传送成为娱乐主流的话,软件的销售就相当困难了。

便携机市场的存在也不容忽视,因为它大约占据了游戏市场的 20%。对于孩子们来说彩色的魅力是压倒性的,而 RPG 之类的主流游戏不断推出的话,在成人玩家中另两种便携机也能略见畅销。

提到便携机,也许有人会问 Pocket station 将怎样呢。严谨的说,Pocket station 并不能算是游戏机,因为它不能进行复杂的游戏,可以说它对 GB 等市场并不构成威胁。

实际上,在 98 年中我们一直本着不辜负玩家的原则进行着游戏的开发。我们的作法是通过不断地认真制作来一点点提高游戏的品质,象体育类的游戏就是一个很好的例子:如果那样的游戏不每年都进行制作的话是不会有质的提高的。想突然做出很棒的体育类游戏几乎是不可能的。

那么在 99 年 KONAMI 会有怎样的作为呢?说老实话我并没怎么考虑(笑)。一如既往地制作体育类游戏那是自然的,而且最近音乐类的游戏也相当流行,所以围绕这一类型进行制作也是本社的一大重点。而"心跳回忆 2"(暂定名)也预定在年内推出。

目前一心投入的作品是"静寂岭",我们是无论如何都想使它获得成功的。不管怎么样,我们都将不辜负玩家的期望,自信地推出我们的作品,敬请大家期待。

"DQ7"和新作 RPG，明年仍会不断跃进！

——ENIX 株式会社常务董事长 福岛康博

98 年我们尝试着改变了会社的发展方向。迄今为止，艾尼克斯都是以 DQ 系列中心进行游戏的开发工作，因此游戏数量看起来很少。大约从一年前开始，以制作更多的系列作品为目标，我们的开发工作发生了转变。而制作组的数量也大幅地增加了，其结果是 98 年的作品数量达到了往年的 2 倍以上。当然大量软件被充满自信地推向市场，也是我们一直以来注重制作培养的结果。

从根本上讲，娱乐世界是基于个人才能创造出来的，例如音乐和电影等。但现在游戏业界则不一样，"我喜欢游戏"——这样一群人集中起来进行制作，结果使游戏成了情理之中的事。从喜欢游戏的人中选拔出有才能的人，这样才能有高品质的游戏诞生。

艾尼克斯近期的作品中"DQM"正是这样一款游戏。第一次看到她的时候，心里真有点打鼓，但事后正如制作人所说的那样，她获得了巨大的成功。因为"DQM"非常对小学生的胃口。由此 DQ 系列的认知度也能进一步提高，这就和"DQ Ⅶ"产生了微妙的联系，假如"DQM"的玩家都购买了 PS 的话，那么"DQ Ⅶ"的销量达到 500 万份也许就不是梦想了。如果是这样，99 年将成为艾尼克斯最为辉煌的一个年份。实际上除了"DQ Ⅶ"以外，我们还在准备另一款大作，虽然还不能透露其详细情况，但至少可以说是一款超过"星海传说"的 RPG。除此之外，还有多款作品正在预定发表。明年的艾尼克斯仍会不断地跃进。

而对于游戏业界来说，99 年同样是跃进的一年。世嘉发售 DC，游戏开发的基准又一次被提高了。处理速度大幅提升，媒体产量也变得更大，画面质量飞速提高，随着硬件的发展，迄今为止游戏中无法表现的东西也能够出现在玩家的面前了。画面虽然不是游戏的全部，但它至少是使玩家愉悦的一个重要因素。另外，真正的网络功能也终于被导入了家用游戏机中，通信对战绝对是有趣的事情。所谓究极的游戏，莫过于人对人了。

当然，这也要看电话费的情况了。如果不能做到"3000 日元内就能玩个痛快的话"，网络机能就不能获得急速的发展。而且从现状来看，这一点相当难。不过，我还是认为多媒体机器会蓬勃发展的，此外突然出现与电视一体的网络游戏机也说不定！看到这样的时代潮流，艾尼克斯当然也想为大家制造利用通信机能的游戏。



福岛康博

●出生日：1947 年 8 月 18 日
●座右铭：顺其自然
●血型：A
●喜欢的食物：什么都喜欢
●兴趣：麻将
●特技：无
●休息日安排：扫院子溜狗
●会社名称由来：世界上第一台计算机"ENIAC"和凤凰"PHOENIX"两词组合而成。

希望游戏变得更加轻松有趣

——CHUNSOFT 株式会社常务董事 中村光一

回顾 CHUNSOFT 过去的一年，在 1 月推出了土星版的"街"，其后是 12 月份的"恐怖惊魂夜"，也就是说一年中出了两部作品，相比从前一年一款的速度，这已经很了不起了（笑）。今年年初我们还会继续推出音响小说系列的另两部作品，因此可以说去年是给大家一个暗示——"今后还会出现更多的好游戏哟！"。

98 年最引人注目的焦点大概就是 DC 了吧，其先期发展好象很顺利的样子。CHUNSOFT 虽然已经与之签订了参与合同，但游戏名称等内容还未明确，等到作品完成度达到一定水平后我们就会发表的。CHUNSOFT 对于 DC 考虑的还是对应 MODEM 的网络游戏，但是现阶段还存在着许多问题，如果让电话线一直联接着，花好几个小时玩网上 RPG 确实很困难。不过，在今年下半年大概就会有各种网络游戏不断露面了吧。

现在，关于将和 DC 角逐的 PS 后续机种的传闻已是漫天飞舞，这已经引起了我相当的关注，但是硬件的性能越是强大，认真制作的游戏就越要花费更多的时间和精力。

另外彩色 GB 也引起了人们的瞩目，因此应该有很多厂商会推出彩色 GB 的游戏软件吧。而从软件市场这个整体来看，不管是"FF8"还是"DQ7"都是瞄准百万级的作品，当然其它将销量锁定百万的作品也在酝酿之中。明年将是业界变得更加兴盛的一年，本社除了在年初预定推出两款音响小说作品外，还预定推出其它数款游戏。当然"快出"之声云集的"西林"续作也在努力制作中，真想让她在今年年内推出啊！

最近虽然尽是一些以 CG 动画为卖点的游戏，但游戏的本质并没有发生任何改观。那些游戏之所以能够畅销，还是说明玩家对它们有需求。当然，其结果是令厂商和制作人把气力都花在 CG 上了。也就是说，作为生产者的厂商制作游戏的方向是由作为消费者的玩家所决定的。确实，象现在这样庞杂的软件数目，对于玩家们来说选择起来的确很费劲儿。原本想早些享受到游戏的乐趣，但却把大量时间花费在了选择阶段，这样的结果是令"寻找有趣的游戏本身也变成了游戏"（笑）。而我所期待的正好与之相反，玩家们应该更轻松地享受游戏的乐趣，比方说既可以看录相和电影，又可以玩游戏，这样的话游戏就不得不与电影决一胜负了。

不管怎么说，还请大家对"恐怖惊魂夜"多多关照，其后还有几款喔（笑）。



中村光一

●出生日：1964 年 8 月 15 日
●座右铭：无
●血型：O
●喜欢的食物：基本都还行
●兴趣：高尔夫
●资料认证：一级小型船舶驾驶
●休息日安排：最近全心投入打高尔夫中
●会社名称由来：来自中村董事姓名中"中"的中国发音（确切说的是日语中麻将"红中"的发音），是被高中时代的牌友加上的昵称，象征着"百发百中"的社风。



少女情怀总是诗……

——浅谈少女游戏及漫画、动画

（上）

文/雪鹰

回想一下自己所经过的二十几载寒暑，从苹果机的黑白撞砖块到现在次世代机那些丰富多彩的游戏，从国内那些精致的工笔画所绘的连环画到现在五花八门的日本漫画，从国际动画界享有声誉的《大闹天宫》到现在无所不有的新世代动画，期间收集了八百多张游戏光盘、四百多部动画片、两千多本漫画、五十多个高达与五星物语的模型，随着年龄的增长、心智的成熟、口味的转变，但是对游戏及漫画、动画的喜爱之情依然未改变。我想如果没有这些东西陪伴，虽然人生不至于糟糕到哪里去，但也定会少些乐趣吧？"永远保持一颗童心的人才是最真的人"已忘了这句话出自何处，不过对此倒是非常地认同。有位朋友曾说过一句很真实的话："一个好的game是无论男女都会like的，在game世界中，玩家是男是女并不重要，只要同样like就行。"当然这位朋友亦是处于花季的女孩，所以我也一直认为GAME能将快乐、绚丽的梦带给每一个人，在这之中没有性别、年龄、国界、种族之分，也因此请不要对喜欢GAME的女孩抱以惊讶的眼光。谨将这篇文章献给许多已踏入或是未踏入游戏世界的女性同胞们，同时也愿与广大男性玩友们共同分享GAME所给我们带来的欢乐。每个人都有自己的喜好，同样地一个游戏、漫画与动画也会给每一个人不同的感受，所以如果拙作中有何不足或不当之处，还请大家谅解。

STATION 1:GAME

★ACTION:动作&格斗

乍一看，这好象是男性的领域，其实不然。只要有可爱的角色、并不十分复杂的操作，依然能吸引文静的女孩，例如SONIC、玛利奥之类以讨人喜爱的动物或非常卡通化的人物为主角，一面躲避着重重的机关一面飞驰过绚烂的路途。不过，在街机厅中，有时也会看到女孩子很兴奋地玩那些名将、战斧之流的格斗游戏，操纵着游戏中的角色用枪、剑或拳打倒拦在眼前一个又一个敌人，勇敢地不断往前冲，性起时还会学着香港电影中的台词喊两句："我扁！扁死你！"不要以为这些女孩很野蛮，其实她们是把在平时工作、学习时所受的压力发泄出来而已，说不定此时打机的女孩正将游戏中的敌人视为总是看不起女性的领导、经常布置一大堆作业的老师、抑或正在闹别扭的男友，乘机大肆虐待一下，然后再回到现实认真地工作、学习，恢复人们眼中所谓女性应有的温柔。至于男性玩友们如果想带女友逛街机厅时，格斗冲版游戏也是个不错的选择，又可以节省金钱，但请记住以下忠告：一旦有恢复HP、增加能量以及强力的武器时，一定要展示你的绅士风度，让女士优先，即便此时你的HP已所剩无几；冲锋陷阵自然是男子汉当仁不让的工作，但是不要显示力量而过了头，间中需不时地漏几个敌人给她，免得令女友觉得没事可干而感到无聊。若是没能掌握好分寸的话，很容易引起女友的反感哟！（"上级者向"的双人GAME也。）近年来流行的冒险+格斗游戏又开辟了一个很大的市场，不再是单纯地打倒不断涌现的敌人，有时还需要不少智慧来解决一道道谜题，冒险的舞台也变得多姿多彩，由单一的横向卷轴改为360度视点的世界。就拿代表作"生物危机"（BIO HARZERD）为例，充分体现了恐怖电影中阴森、紧张的氛围，被困在小镇中的主角面对变成僵尸的村民，孤身一人突破重重包围，查找事件的起因及解决的方法。逼真的背景、曲折的剧情，恍若在观看一幕精彩的恐怖影片，不同的是剧中主角的命运操纵在玩者自己的手中，如果在夜晚关上灯独自一人玩此类游戏的话，必定更过瘾吧？



★ROLE PLAYING:角色扮演

对于占有市场一大分额的RPG，较其它类型GAME相比，最没有性别之分。角色扮演顾名思义是让玩者操纵游戏中的人物，在形形色色的舞台中四处冒险，这里集中了许多其它类型游戏的特点：与没完没了的敌人格斗，在错综复杂的迷宫中解开谜题，有时还能率领大部队排兵布阵，有时也可玩扑克牌、方块、赛车等益智小游戏。FINAL FANTASY(最终幻想)、DRAGON QUEST(勇者斗恶龙)、SHINING FORCE(光明力量)、LANGRISSER(兰古瑞萨)等等，都能同时吸引广大男性、女性玩友。RPG最重要的两个条件便是剧本与人物设定，好的剧本意味着拥有一个能引人入胜的感人故事，让玩者有兴趣继续玩下去也更加投入。对于女性玩者来说，人物设定在这里显得异常重要，如果说要区别男女对某个RPG的好恶度，也全系于这个因素。举个最好的例子，SQUARE的"Xenogears"(异度装甲)，即便剧情、场景、系统都比较出色，惟独由田中久仁彦担当人物设定这一点，本小姐就将其拒之于千里之外；反之，盖因喜欢うるし原智志所设定的レオン(里昂)，可以将"兰古瑞萨2"玩上几十遍都不觉得厌倦。女性玩友的眼光在RPG中也会相对变得挑剔起来：故事要曲折动人，大团圆的结局固然好，但悲伤的恋情更能博得女孩子的眼泪；男主角要帅（引用D.S的话："男人之间的战斗，有一点是非常重要的！那就是你这种丑陋的敌人，绝对无法战胜我这种受女孩子欢迎、超英俊的主角！"）、最终BOSS要酷(象"FF7"的萨菲罗斯、"幻想传说"的达奥斯那种最佳，再加上凄惨的身世抑或正当的理念，保证比男主角还受欢迎)、女主角宁愿是傻瓜一个也不能令人反感(比如藤崎诗织这种女主角，很容易令女性玩友巴望着她最好如"FF7"的艾莉丝那样死掉)、怪物要可爱抑或有型而不能属于看了会做噩梦的那种（雨宫庆太、金子一马的怪物设定，都是能讨女孩欢心的那类）诸如此类等等。



▲在"七风岛物语"中，雨宫庆太的怪物设定是游戏最大的卖点。



▶金子一马的诡异画风不仅仅男孩子喜欢，就连女孩儿也觉得有趣。

★ADVENTURE:冒险

此类游戏恐怕是最受女性欢迎的类型了，既没有复杂的操作系统，也不需要良好的反射神经，更不必花费太多的时间。与ACT不同，AVG并非以可爱的小动物来取胜了，它所能招来女性青睐的乃是华丽的人物设定、引人入胜的故事以及难度适中的谜题(毕竟大多数女性玩友属于非机迷，难度太大的GAME一向是被拒之门外的)。看准这一市场的厂商，有时也会造一些专为女性开发的游戏，如卒业M、魔法少女、天空之守护神之类，这些游戏大多属于纯AVG，以某个特定事件为主题，让游戏中的人物不断地与他人对话、在街市中移动、寻找出现转机的线索，偶尔再加入些能够吸引玩者的新元素。比如由颇受欢迎的小说《卒业M》改编的游戏，玩者可扮演一位十六岁的女孩，为了救出失踪的哥哥而与白凤寮五人组一同行动，其中可以在这五位英俊的男主角内选择一位成为伙伴，在解决事件的途中通过对话来提高对方的好感度。又如在动画界鼎鼎有名的结城信辉所担当人物设定的动画《天空之守护神》，在普通的AVG模式中加入了RPG的战斗与等级观念，令游戏更加丰富多彩。



★FIGHTING:对战

几年前由ACT中衍生出来，并迅速蓬勃发展成为最受玩友欢迎的对战游戏，亦是不少女性所喜欢的GAME。每款游戏内通常有十几位性格各异的人物供玩者选择，然后需要灵活的手指、快速的反应，视战况而定正确地输入复杂的动作指令，故事剧情在这里已不太重要。玩对战游戏非街机厅不可，在家中是品位不到那股充实的兴奋感。在上海，NAMCO与SEGA将街机厅开设在闹市区的大型百货公司内，如此一来，许多女孩子将打机视为时尚，尤其是如果能插足于充满阳刚之气的对战游戏中，会令女孩们很自豪(女性能抵半边天哩！)，盖因FIG最能体现出打机者的运动神经及操作感，且亦是最受他人注目的GAME，对于女孩来说，FIG玩得上手是件风光的事。另外，FIG中人物造型亦是女性玩友最看中的一个因素。一般来说，3D的FIG不如2D的受女孩欢迎，特别是象铁拳之类都是由大叔、筋肉男组成的队伍。但是如果3D技术高明的话，例如NAMCO的"魂之利刃"，光是一个高素质的片头动画就可以让人神魂颠倒。2D－FTG的角色则比较能体现日本漫画人物的唯美派，虽然为了能在世界推广而加入不少美国漫画的风格，其中格斗之王、侍魂、街霸恐怕是最受女性玩友拥戴的，八神庵、绯雨闲丸、天草四郎时贞、KEN等名字皆是打机女孩耳熟能详的人物，某种意义上这也是种偶像效应。

介绍女孩儿喜欢的游戏、漫画、动画
请继续收看……



★SIMULATION：模拟&战略

与RPG相反，SLG的分野十分明确，三国志、大战略之类拥有历史题材，需要考虑大局来对自己的国家施政管理、监督工事、发展科技以及大部队的作战，不断地扩张领土以达成统一天下为目的，此乃男性玩友视为至宝、女性玩友往垃圾桶里扔的游戏。反之，ANGELIQUE（天使联盟）、圣乙女的圣骑士们、Project V6之类以育成为主，替游戏中人物安排作息时间表，通过学习、工作不断地提高自身的能力，再加上与那些帅哥俊男约会（主要是以对话来进行，必须选择对方感兴趣的话题）的恋爱因素，则形成女孩们乐此不疲、男孩们看了倒胃的游戏。夹在这两个极端当中的则是PRINCESS MAKER、玛莉的工作室、悠久幻想曲之类能两面讨好的SLG，其中尤以PRINCESS MAKER（美少女梦工厂）最为成功，男性玩友大可从中体会养育美少女的快乐，女性玩友则借助游戏的主角来品尝实现梦想的滋味。而“玛莉的工作室”之类则是要接受委托，然后四处寻找所需的道具及人物，其中有时也会加入一些RPG的战斗成分。光荣的“ANGELIQUE”算是开创了专为女性制作SLG的先例，同样是育成游戏的“ANGELIQUE”以其少女漫画的风格，以及与9位英俊的守护圣谈恋爱等因素而大受女性玩友的欢迎，不过因为难度颇高，同时也吓退了不少非机迷的女孩子（99年2月，光荣将ANGELIQUE改为RPG在PS上发售，名为“天空之镇魂歌”很令人期待唷！）。之后很多女性SLG的育成游戏都可看出深受“ANGELIQUE”的影响，而且难度亦降低许多。

★PUZZLE：方块&解谜

不用说，PUZ原本就是老少皆益的GAME（家中老爸老妈玩起泡泡龙、街霸方块来，可以忘记给宝贝女儿、儿子烧饭，其魅力可见一斑）。它不需要什么创新的系统，只要角色可爱，象“泡泡龙”那样令人看了就想马上拥有这样一个绒毛玩具可以抱在怀里，这个游戏就算成功了。打从单纯地不断令方块垒叠并消失的俄罗斯方块开始，到现在讲究连锁的“噗哟噗哟”，再加上近年来将其它类型的热门游戏、或者漫画动画移植为方块（街霸KIDS、心跳纪念品、樱大战中的人物确实能吸引不少机迷），以及象“泡泡龙”此类通过消去同色的泡泡为主题的游戏，一直是没有年龄、性别界限、考验玩者智力、消磨时间的最佳伴侣。听说北京的街机厅内居然有免费给女性玩的机器，其中不少乃“泡泡龙”之类PUZ，真是幸福啊！

★RACING、SPORT、SHOOTING&TABLE 赛车、体育、射击&桌面

RAC、SPG恐怕是最不受女性欢迎的游戏，赛车特别是体感类的让女孩觉得可怕，体育类让女孩觉得陌生（足球、篮球等倒罢了，高尔夫、赛马、棒球等一些对于国内玩家所不熟悉的项目，恐怕连男性玩者也要避而远之吧？），因为有打机的时间，还不如去玩真实的网球、保龄球等，又可以起到健美的效果，一直坐着玩游戏机会胖的（不断吃零食的关系）。射击和桌上类的则是属于纯粹的消遣而不会入迷的游戏，有时玩些精彩、紧张的射击游戏尚可，但那些麻将、桥牌、将棋等桌上类则不可能引起女性对此的兴趣。

责编/PINSER



神佑擂台

——EHRGEIZ

在下文的角色出招之前，先向诸位介绍一下“姜构”的出现条件。其实方法很简单，只要将游戏中全部八位原创角色通关即可。不过，由于版面所限这此无法公开姜构的出招表，玩家只好自己摸索出一套打法了。

PS	厂商:SQUARE	类型:3D FTG
	发售日:98年12月17日	

悠悠阳子、李书文、佐助，三名热门角色全出招表

操鬼子母神流柔术的玲珑拳法家——悠悠阳子

连续技	输入方式	流滑腿	走动中下
锤突	上	石弓跳	走动中上+下
连锤天脚	上,上,上	里满月	走动中G,上
连锤旋拂	上,上,下	疾风月	走动中G+上
水仙	上,下	鹰落	蹲下时上
平手打	上,必	旋拂	蹲下时下
喝入	上,必,上,上,上,上	九分月	踏前中上
满月	上+下	献佛蹴	踏前中下,上
咆矢蹴	上+必	蹴鞠浮	踏前中下,下
胫蹴	下	里打·阳	踏前中下,上,下
旋天连脚	下,上	里打·半阳	踏前中下,上+下
二旋烦坠	下,下,上	里打·阴	踏前中下,下,上
二旋还魂	下,下,必	**投技**	**输入方式**
连旋拂	下,下,下	擀落	面向敌人正面时上+下+G
嘲	下+必	合气	面向敌人正面时上+下+G,按住下
嘲平手	下+必,上	破颜刈首	面向敌人右面时上+下+G
余裕	下+必,上+下	霞	面向敌人左面时上+下+G
八分月	G+上	卷身刈首	面向敌人左面时上+下+G,按住上或下
旋拂	G+下	腕固背缚落	面向敌人背面时上+下+G
地旋飞翔脚	G+下,上,上,上,上	平手首折	摇杆一周后上+下+G
阳升蹴	G+上+必	当身投	上+下+必
迦樱罗蹴	G+下+必	**必杀技**	**输入方式**
螺旋蹴	摇杆1/4圈+上	鬼子母神式YOYO	必
神风	处于高处时上+下	寸心玉	跳跃中按必
三日月	站立中上	成败	按住必
轮回掌	站立中上+必	狂犬散步	按住必,按住下
轮回蹴	站立中G+上	世界一周	摇杆1/4圈+必
轮回黄泉平坂	站立中按住上+必(防御不能)	平手打	必杀技没有后按必
鬼神母神蹴	步行中上,上,上,上,上,上	**JUST FRAME技**	**输入方式**
天地连脚	走动中上,下	佛罚降临	上,上,J下,上,上,J上,上,上,上,上,J下,下
天空三连脚	走动中上,上,上		

隐藏角色出现条件

● **增田光司出现条件**:在街机模式里，利用“神佑擂台”中任意一位男性原创角色通关即可。
● **克莱尔出现条件**:在街机模式里，利用“神佑擂台”中任意一位女性原创角色通关即可。
● **尤菲出现条件**:在街机模式中，利用克劳德通关即可。
● **文森特出现条件**:在街机模式中，利用迪芙通关即可。
● **渣古斯出现条件**:在街机模式中，将有关“FF7”的所有角色通关即可。

招式注释

上:上段攻击
下:下段攻击
必:必杀技
G:防御
J:需注意出招时机

责编/PERFECT

必杀技『神枪』会让你体会到杀人拳法的恐怖——李书文

连续技	输入方式	穿疾步	走动中上＋下
冲锤	上	铁山靠	走动中按G,上
转身打掌	上,上,上,上	穿弓腿	踏前中按下,上
向锤扫腿	上,下	腓袭脚	踏前中按下,下
锤腿升锤	上,下,上	跃扫翼顶	踏前中按下,下,上
锤腿跪膝	上,下,下	体崩	踏前中按下,必
铁山靠	上＋下	崩身打掌	踏前中下,必,上
降龙	上＋下＋必	**投技**	**输入方式**
激降龙	按住上＋下＋必	大缠崩锤	面向敌人正面时按上＋下＋G
猛虎硬爬山	上＋必	进步里胯	面向敌人正面时按上＋下＋G,按住上
闯步	上＋必之后摇杆拉→或←	鹞子栽肩	面向敌人左方时上＋下＋G
爬山降锤	上＋必,上,上	六大开胯	面向敌人右方时上＋下＋G
地扫腿	下或下＋必	激山靠	面向敌人背面时上＋下＋G
地扫天锤	下,上	贴山靠	摇杆转一圈按上＋下＋G
地扫跪膝	下,下	**必杀技**	**输入方式**
虎扑	G＋上	神枪	必
暗胫	G＋上,放开G	神枪二段	必,必
前扫腿	G＋下	天神击枪	按住必时按上
天脚	G＋上＋必	地神击枪	按住必时按下
圈抱掌	摇杆1/4圈＋上	命破神枪	按住必
体当	处于高处时上＋下	降下枪	跳跃中按必
崩锤	站立途中按上	旋风枪	摇杆一周后按必
翻身缠丝	站立途中按下	打开	必杀技槽没有后按必
里门顶肘	站立途中按上＋下	打开川掌	必杀技槽没有后按必,上
伏虎打开	步行中按上,上	**JUST FRAME 技**	**输入方式**
伏虎倒击打掌	步行中按上,上,上	闯步铁山靠	上＋必之后,摇杆拉→或←,J上
伏虎击壁靠	步行中上,上,G,上	圈抱顶肘	摇杆转1/4圈＋上,J上
左端脚	走动中按上	伏虎攻幻靠	步行中按上,上途中将摇杆拉→或←,J上
连环腿	走动中按上,上	扫翼顶	蹲下时按下,J下
滑扫腿	走动中按下	崩身幻山靠	踏前中下,必,摇杆拉→或←,J上

手里剑和鞘中的利刃就好象是我的左右手——佐助

连续技	输入方式	沟打	步行中按上
剑击	上	弁庆打	步行中按下
连击斩	上,上,上	水蜘蛛	步行中按下,下
连击旋脚	上,上,下	连面斩	走动中按上,上,上
酷连刃	上,上,上,下,上	滑蹴	走动按下
弧连升	上＋下	落踵	走动中按上＋下
双弧升	上＋下,上＋下	**投技**	**输入方式**
双弧斩	上＋下,上＋下,上	登龙落膝	面向敌人正面时按上＋下＋G
地击斩	上＋必	背面取	面向敌人正面时按上＋下＋G,按住上或下
击斩登龙	上＋必,上	头盖割	BACK DROP 后按G
斧刃脚	下	灭杀之杀	两次 BACK DROP 后按G
斧刃落踵脚	下,上,上	参烈蹴	面向敌人左面时按上＋下＋G
地闪	下＋必	火九头龙投	面向敌人右面时按上＋下＋G
地闪突	下＋必,下	月影投	面向敌人背面时按上＋下＋G
枝折	G＋上	百舌鸟落	摇杆一周按上＋下＋G
沙尘	G＋下	移身之术	敌人向你攻击时上＋下＋必
登脚	G＋上＋必	寝	上＋下＋必(必杀技槽回复)
兜割	G＋下＋必	**必杀技**	**输入方式**
双弧阵	G＋下,上	手里剑	必
空斩脚	走动中按G,上	螺旋大手里剑	按住必
独乐之舞	摇杆转动一周按上或下	燕落	必,上
颚打·左	摇杆向右转1/4圈＋上	MAKIBISHI	必,下
颚打·右	摇杆向左转1/4圈＋上	瞬动击	走动中按必
独饭钢	处于高处时上＋下	烟幕	跳跃中按必
倒跳脚	踏前中按下,上	地击斩	必杀技槽没有后按必
倒扫腿	踏前中按下,下	**JUST FRAME 技**	**输入方式**
砂烟	踏前中按下,下,上	幻地闪	上＋必,击中时立即按下
登龙斩	站立途中按上	连击幻龙	上,上,上途中,J上
祈念斩	蹲下时按上,上,上	龙升连击斗舞	按住上,J上,上,上,上,J下

幽白·投技后的追加 霸王塾

山东东营 马晓东

全员通用投技：近身→（←）A，有空中投的角色是幻海，阵，户愚吕（弟）三位。

下面，各角色的种种技巧，均须在投技成功后施展。

■浦饭幽助①→A 或 A(B)连打②→→>↓↓A③↓↘→A(B)，可先聚个一个大的④对手在角落时→↓→A(超杀)

■桑原和真①视距离远近，↓↑A(B、C) ②↓↓A(B)③↓↘→A④→A 或↓↓→A(超杀)

■飞影①→A 或空中→A②A+B③空中↓↘→A(B)

■藏马①→A>（视距离远近）↓↓A(B、C) ②→→A+B③↓↘→A④对手在角落时↓↑A(B)

■幻海①→A 或 A(B) 连打②→→A③↓↑A(B) 或空中↓↑A(B) ④↓↘→A(B)，同浦饭一样⑤对手在角落时，→↓→A(超杀)⑥对手在角落时，可连续使用空投技（→A)，直到对手死亡。

■阵①→A 或↓A②↓↘→B③↓↑A(B) 或空中↓↑A(B)，威力大一些。

■酎①→A 或 A(B) 连打②↓↓A(B) 或空中↓↓A(B)③↓↘→A，同浦饭一样④↓↘→↗A(超杀)后，对手落地前：①空中 A 或 A(B)连打②↓↓A(B)③↓↘→A

■仙水①→A②↓↓A(B)③↓↘→B(C)

■树①→A②↓↘→A(B)③空中↓↓A(B)

■户愚吕(兄)

①→A>（视距离远近）↓↓A(B)

②A+B

③↓↘→A(B)

④→→>↓↓→C 后→↓→↓A(超杀)

■户愚吕(弟)

①→A(B)

②A+B

③空投后↓↓A(B)或↓↘→A(B)

④↓↓A

⑤↓↘→A(B)



游戏中各角色受到连击后，会气绝。气绝时间长短为：头上出现“小扑”浦饭的宠物（寄生兽）为最短，出现“星星”为中，出现蝙蝠状的飞影为最长。

虽然我现在有了土星和索尼，MD 也被我卖掉了（因买土星钱不够），但我仍然非常怀念这个游戏，手感这么好的游戏，次世代机上太少了……（**作者请寄详细地址来**）

TEKKEN3:KING 的连续投

湖北新洲 狼

下面是我对使用 KING 之连续投技的一点心得。愿与喜爱 KING 的铁拳迷共享！

下列指令中，A、B、C、D 分别代表右拳、左拳、右脚、左脚，+为顺序按，连写为同时按，中为击中对手时。

■↘AC 或 BD 中

①A+B+AB 中　②A+A+AB 中　③CD+AB+ABC 中
④B+A+CD+AB 中　⑤D+B+A+CD+ABCD(130%)

这套连续投需要掌握的是它的开始动作↘AC。它需要在输入↘后，作稍许停顿，再输入 AC 或(BD)。就像某些招式，在下蹲途中才能使出一样。

■↘AB 中

A+A+B 中、CD+AB+ABC 中、B+A+CD+AB 中、D+B+A+CD+ABCD

这套连续投和以↘AC(或 BD) 开头的差不多，仅仅是不需要↘AC 后的第一个动作

■↘AC(或 BD)中

A+B+AB 中、B+A+CD+AB 中、D+B+A+CD 中、D+B+A+CD+ABCD(115%)

此套连投指令，以我实际操作的感觉，比上面的要简单一些，更容易使出。

上面连续投的开始动作↘AC，有一个最大的毛病，就是从下面对对手进行连投，它很容易被对手破坏掉。而它的“前辈”——←→↘AC(或 BD 或 AB)，则比较容易击中。因为它输入指令后，会从侧边进行连投，攻击的同时也躲开了对手的攻击。但它的输入指令精度太高，很不容易（可以说是极难）掌握。

↓↑（或↑↓）AC 这个指令很容易，很轻松地实现←→↘AB 的开始动作，但是它在击中后只能连接↘AB 击中后的投技。它同←→↘AB 略有不同的是：它是主动避开对手进行攻击，闪避的同时比单纯↑↓AC 闪避动作距离更长。要注意的是，用↓↑AC 击中对手后，有时从对手的肋下穿过抓住对手，它实际已完成了②A+B+AB 的动作，这时就要开始从③CD+AB+ABC 连接。

最后，希望 KING 的迷家心动起来，手痛起来！

站在身后的同志们

江苏昆山 王伊浩

机台前，当你轻松愉快，看着Hit数不断上升，疯狂摧残电脑；或昏天黑地，与对手大战三百回合，大获全胜（败），周围传来"啊、咦、呜、哎、喔"各种声响时，多数不会被吓着，可能还会为气氛所动，超水平发挥也说不定。但谁又注意过这些站在身后的同志们呢？FTG发展至今已是游戏中的绝对主流，暂且不论其对抗性，多变性所带来的吸引力，**就可观赏性来说，FTG比任何类型的游戏都更需要观众，不夸张的说观众是推动格斗游戏发展和玩者水平提高的重要环节。**（格斗游戏=相关节目+玩者+观众）

玩者与观者的界限是很模糊的，没有哪位世外高人敢打包票说只玩不看的，别忘了想要大展拳脚可无奈1P、2P均被占领时的等待。其实从看到玩是条必由之路，高打在未成为高打之前仔细观看是必修课。或许你只是出于好奇在某FTG机台前驻足，但当你见到各武林高手玩《街霸》太阳乱飞，攻防间密不透风；玩《侍魂》即使用"剑圣"也能制造二十连胜的奇迹；玩《拳皇》逼得对手无地自容；玩《铁拳》令对手在空中飘飘荡荡……此时，青少年那不安定的根性促使热血格斗家的本能全面爆发，好胜心立下了"他们能做到的我也能做到"的誓言，于是——又一个高打诞生了！（笔者是因为数年前见到一位单用右手操作——姆指与食指握杆，其余手指按键——也具有中段实力的奇男子，才引发了潜在能力的）即使是个不大不小的高手，也会时常在玩机者与观看者之间游移。就如其款游戏已难逢对手，便会转作"××求败"状，穿梭于各大机房，四处观察，寻觅高人，终有一朝被"×方不败"完全压制，又变回疯狂街机仔，苦苦痴恋（练）。之后又会经历一个个玩玩看看、看看玩玩的循环，在这些循环中成长起来。

"观棋不语真君子"，这句老话在电玩格斗界是不成立的。有时就算出于礼貌也要出出声。辟如一场战斗结束叫声好，不光对胜者，对败者也是种鼓励；对于像华丽的连续技、意料不到的反击等上佳的表演就无需吝啬"漂亮！"之类的赞美辞了；在大好形势下却以一招惜败，在"唉…"的叹惋声后，也有必要说上几句"可惜！"、"本来你能赢的"等安慰的话。至于作为旁观者是否要自言自语讲论一番，或对弱者指点一二，就全凭了人喜欢了，两位玩者正全神惯注，未必听得见你在说什么，只要不大声怪叫，他们一般不会注意，充其量只觉得身后挺热闹的。根据立场，大喜大悲。这种氛围下不作声，装Cool啊？！当然，不是什么话都能说，"太臭了"……这等讥讽败者和玩者失误的禁语十分刺耳，容易制造紧张气氛，说不定会引发游戏之外的"真人快打"。从心理学角度分析，嘲笑败者也间接贬低了胜者，"难道我就只能赢初学者吗？"各界对电子游戏的众多批评中就有"玩电子游戏的都是些不务正业，没有修养的人"之谬论，大有"近朱者赤，近墨者黑"之势（就差没直接说是"流×"了），所以做个文明观众是何等重要。



街机百态众生相

当旁观者的目的主要是为了学习，（大概是）从高手和"低脚"处均能学到些东西，经验&教训。要说观者最想实行拿来主义的恐怕就是赏心悦目，威力强劲的连续技了，这是高打的速成之法。观者在学习过程中提高自身的同时，自然而然成了传播者，对于悟性较高的电玩格斗家，就算只听人说个大概便能使出类似的强力连技；再者，把连技或战术往《电软》投份稿，那就尤如广告里说的"我只将秘密告诉他，谁知一传十，十传百，成了全国皆知的秘密……"或许你会为某位玩友的高超技巧所折服，但没过多久，在你身后发出惊叹之声的可能就是他。

好了，不要为击败某人而沾沾自喜，回过头来，这些同志们中或许才有你宿命的对手……

关于97讨论了不少，我想说如果对手识破了你的连续技套路，你必须将发招的次序或方式改变一下，以给对手出奇不意的打击。

~KOF人物实战法杂谈（按人物投稿欢迎）~■97玛丽：

1，基本连续技：跳重脚>近重拳>→A>指令投/（M野玫瑰 >玛丽绞杀）

2，变招：

①连续技中的→A是不可蹲防技，因此对方在防站立重拳时基本是站防；你在立重拳时摇杆后拉蓄力，然后←→B> ←↙↓↘→B，对方就会乖乖受擒。而在他准备蹲防时，你又可使用基本连续技给予打击。

②把①中两种方法接合如下：跳重脚>←C（蓄力）>→A/B>←↙↓↘→B。对方要准确防住很不容易。当然，你要准确发出也不容易。

③在M野玫瑰打中对手后，对手落地时若使用紧急回避可躲开你追加的垂直之箭并予以反击。若要追击对手，先得了解攻击闪避与紧急回避性能之差异：两者在躲避时均为除投技外全身无敌，但在恢复正常状态时攻击闪避可防御，紧急回避则不能。可将追击方法变为：M版玫瑰结束时向前冲，对手倒地回避起身时正是机会。

④←↙↓↘→A/C这个不可防御技威力不容小觑，在跳跃重脚后、站立重拳后、下蹲重脚后、超重击后、跑动中……只要你能接的地方都乱接一气，对方定会被你打得乱跳。

江苏镇江 CLARK H

在家玩ZERO 霸王塾

少年系列不传之秘(一)~BY:天津 老肥



大家都知道，CAPCOM的格斗游戏以简单易上手为制作原则之一。就拿ZERO系列来说，这个新老（玩家）皆宜的作品，便是典型的平凡+深奥之作。说它平凡，格斗双方完全可以按“你气儿我刺儿,你跳我剪”的模式来玩,一不留神,还可发个超杀或OC什么的。

然而,仅此而已?

看到有玩友投稿研究OC，很受感动。虽然由于基板高价的缘故，ZERO2的普及率并不高，但当次世代普及后，该游戏已成为好友们在家中相互切磋的良作（这倒有些类似大家在街机厅中非要对打KOF系列一样）。

我想对ZERO2中的一些基本知识进行一个回顾，希望大家能够结合电软96版《格斗天书》加以深刻再认识。

街霸中的连续技，典型的要算红白狗（天语/即隆&肯）的跳重拳>蹲重拳>气功拳，但问题在于我们如何能够每发必应，当然，这在街机上十分容易发出，但到了手柄上呢？跳重拳>蹲重拳人人都会发,但蹲重拳>气功拳就需要练习，掌握巧劲儿才行。蹲重拳后，顺势↘→，然后松开拳键,则2HIT成功。

跳重脚>蹲中脚>气功拳,只需↗重K>↙(按住)中K(接着立即松开中K而去按住重P)> ↓↘→松开重P，则3HIT成功。如果大家固执地采用↗重K>↙中K>↓↘→重P,则非常难以成功。

如果大家能熟练运用这种三段技,街霸入门矣。

PS玩家都打过《街霸EX》,那里面的连续技如何？超杀接超杀,硬派?硬派。然而那里面的连续技都逃不出ZERO早已定义的框框。我们再来谈谈ZERO2中的含超杀连技的出法。下举二例:

跳重拳>蹲重拳>升龙裂破，↗重P>↓（重P按住）↘→↓↘→重P松开即可。这里面第二式的↓↘→↓↘→指令要像通常单独发出时那般一气呵成，只不过，在第一个“↓↘→”的过程中点一下拳键罢了。

跳重脚>蹲中脚>升龙裂破,↗K>↓(点一下中K键)↘→↓↘→重P即可。道理同上。换句话说,三招我们按两招来发。对于此技,我们只须在发“跳重脚>升龙裂破”的过程中，当输入↓↘→↓↘→重P时，将中脚与下加线的箭头同时按下,即可达成。

推而广之，凡是有↓↘→↓↘→系超杀的角色，都可结合“下蹲中(轻)技”来轻松发出包含超杀在内的连续技。如BIRDY,跳跃中↓+重P>↓(点一下轻K键)↘→↓↘→P,即可“连”成大技，只不过，如果对手反应快速，是能够打回伯迪的超杀的。因为，请注意，BIRDY的轻脚给对手的硬直时间少于隆肯的中脚，这招只是发得非常之连惯，但不是真正的连续技。(编者注/本作中,各角色均拥有一套可以接上SC的连技,它们对玩家的操作要求很高)。

能像上面举例这样发连续技的，尚有苏杜姆、萨卡特、阿顿等多位。其实，这正是用大技来CANCEL(抵消)前式轻技的表现，属于利用对手硬直的连续技。一般对人战时，这种三段技中的前两段不太容易连上，通常只要能利用起后两段即可(下蹲中脚>必(超)杀这种套路更为保险些)。

再推广之，像街霸EX系列，包括ARIKA最新推出的那个格斗《FIGHT LAYER》,可能都逃不出CAPCOM对连续技的定义，对于这类游戏，大家只管用老办法，即可在短期内上手(至于蓄力型角色,则仍有办法连接大招)。

大家有没有发现，玩ZERO2时，许多朋友经常是左手猛烈摇搓手柄十字键，有时确实在不经意间发出各式各样的连技，但过后你问他怎么发的，他可能会说“我也不知道”。你让他再表演一遍,他却不能一次发出了。

近日笔者重新拜读了特工黄编写的《格斗天书》，受益仍觉匪浅，写下此文，谨表谢意！现在PS版ZERO3推出了，大家不妨将难度调到最高，使用街机摇杆进行全角色训练，尤其是蓄力系（如BIRDY、纳什）和大回转系角色（如苏杜姆、老苏)，以体验街霸之无穷魅力(ZERO3据说拥有街霸横空出世以来的所有角色)。

对了，最后向土星机主提供一个通俗瞬狱杀手柄键位：将Y键设定为轻脚（将中拳挪至A键），发招前将右手拇指横过来以便全部盖住三个灰键，那么，便可以非常方便地于任意时间让对手见“天”。^-^

卡普空系连续技，必知方能必杀。

天语/没想到大家对卡普空游戏研究得愈发透彻起来了，想必玩家愈加以研究，就愈会惊叹于这位格斗大师在招式平衡方面的造诣。下期将有更深层次的讨论，也许会使新老朋友为之一振。



98部分连续技 霸王塾

高打乐园——街机仔之天堂

四川资阳 戏虫
哈尔滨 韩睿

■山崎龙二："踢砂"分为了用轻脚使出的"淬火"的用重脚使出的"砂"两种，前者为2HIT且第二段为中段技，后者虽能使对方产生一段防御不能时间，但无法向前作那样无限"踢"下去。(人物简介和部分连续技由哈尔滨韩睿提供)

①跳前D(C)>C>(踢砂>蛇使中段)/(制裁之匕首)/(蛇使上or中or下段)/任一超杀

②踢砂>蛇使取消>前冲>C>踢砂>近(→↘↓↙←×2)A/C

③跳前D>蹲A×1~2>蛇使(中/下)/断头台

④(对手于版边)踢砂>蛇使取消>前冲>C>(→↘↓↙←×2)A/C

⑤跳D>站C>打刺(→A)>蛇拳

■玛丽：指令投的出法改变但投掷距离不变，判定快，指令到位(→↘↓↙←→)即刻捉住对手。空中防御时可用↓↘→A/B/C/D迷惑对方。超杀野玫瑰威力低，不能追打。

①跳前D>C>(近→↘↓↙←→A/C)/(←蓄→B/D>↓↘→B/D)/(→↓↘B/D)×2/任一超杀

②跳前D>C>→A>①中第三段的任意一式

③跳前D>D>→B

④↓↙←D>(→↓↘B/D)×2/(↓↘→↘↓↙←A/C)

⑤跳D(逆向攻击)>蹲A>站C>玛丽绞杀(→↓↘B)×2

■比利(正面)：与前作不同点在于"强袭飞翔棍"增加了先将对手浮空而后追击的判定。"火焰三节棍"会将对手击倒而不会有被反击的危险。

①A>旋风棍　②C>集点旋风棍

③跳前D>蹲B>B>大回旋蹴

④跳前D>蹲C>(三节棍中段打>火炎三节棍中段打)/旋圆杀棍/大旋风/(重强袭飞翔棍>大回旋蹴)

⑤跳D(逆向)>蹲C>超火炎旋风棍

⑥(自已于版边)跳D(逆向)>重强袭飞翔棍>旋风棍/任一超杀

⑦(EX模式)跳前D>蹲C>重强袭飞翔棍>MAX超火炎旋风棍

■八神庵：(天语/此人在98上级者手中的对战胜率仍然很高)新技"抓节"速度快，且出招前有一段向后移动的转向动作，可用作躲避对手的攻击，且在此技击中对手后立即以轻"葵花"CANCEL可构成连击。超杀"八酒杯"MAX版可在远距离使出后以屑风失败动作CANCEL对手的防御而成为防御不能技。

①爪节(→↓↘B/D)>葵花(↓↙←A)×3

②(对手在版边)百合折(跳跃←B)>站B>屑风>下蹲A>屑风>前冲C>梦弹(1HIT)>八稚女

③跳前D>C>琴月阴/暗钩手/葵花/鬼烧/八稚女/[梦弹(1HIT)>↓↘→C(只能C键)/葵花/八稚女]

④跳前D/百合折>蹲B>蹲A>梦弹>葵花/鬼烧/暗钩手/八稚女

⑤屑风>葵花/八稚女/(梦弹>暗钩手/葵花/八稚女)

⑥百合折>(B>梦弹>暗钩手/葵花/八稚女)/(A>C>梦弹>八稚女)

■麦卓：普通技较弱，取消了96中霸道的站立吹飞攻击，增加了飞行道具(↓↘→↘↓↙←A/C)，幻觉手(↓↘→B/D)较薇思要慢。突进技(↓↘→A/C)非常好用，可躲过下段攻击。

①跳D>C>任何招

②跳B(2HIT)>站B(2HIT)>(↓↙←A)×3

③跳前B>蹲B>蹲A>→B/(↓↙←A/C)可三次/(→↓↘A/C)

④跳B>站B>天堂之门/(↓↘→×2A)/(→↓↘A/C)/(↓↙←A/B/C/D)

■薇思：实为98中最过分的角色，这样说一点都不过分。超长攻击距离的立B和立C及对空性极强的蹲C构成了一个绝对坚固的堡垒以阻止敌方入侵。除此之外她的近身战术堪称一流，攻击力强大的指令投(近身←↙↓↘→A/C)及其追加技(↓↘→A)或为可使局面瞬间逆转的必要手段。

①跳C(逆向)>C>(近身←↙↓↘→A/C>↓↘→A/C)/(↓↙←A/C>↓↘→A/C)/(近身←↙↓↘→A/C)/(近身←↙↓↘→×2B/D)

②跳B>蹲A>(近身←↙↓↘→A/C>↓↘→A/C)/(↓↙←A/C>↓↘→A/C)

③跳B>B>(→A>←↙↓↘→B/D)/(近身←↙↓↘→×2B/D)

④跳C>C>魔式攻击(→A)>←↙↓↘→B/D

⑤跳B>蹲B(1~2次)>蹲A>↓↙←A(只能A)>↓↘→A/C

⑥蹲B×2(POW MAX态)>↓↙←A(仅A)>空中超重击

⑦近立D>①式最后一段的四式之一

编者按/感谢四川资阳"戏虫"的来信，感谢所有支持本栏的朋友们。由于大家的支持，后面的技巧将愈发的权威和实用。本栏对投稿格式没有任何要求，只要你写的明白，研得透彻即可。

电软霸王塾，内含广大街机仔之心血。

98部分连续技

高打乐园™：真正仕街机仔发言

四川资阳 戏虫　哈尔滨 韩睿

■**哈迪兰：紧急回避的速度异常快，且距离远，各种普通技出招快；飞行道具的攻击范围大(可形成一面墙？！)且在使出后输入←↙↓↘→B可令其变为防御不能技，阴险得很！超杀“最后的闪光”被防御后破绽极大，应慎用。**

①跳D>D(或蹲A/C)>月光锯(↓蓄↑A/C)/颈部错位(↓蓄↑B/D)/(↓↘→↓↘→A/C)/(↓↙←↙↓↘→B/D)

②(双方均在版边)除草者(←蓄→A/C)>(前冲>下蹲>→B>↓↙←↙↓↘→B/D)/(↓蓄↑只能D)/(↓↙←↙↓↘→B)/D)/(↓↘→↓↘→A/C)

③跳C>蹲A>闪光拳(近身→↘↓↙←C)

④跳D>D>→B>↓↙←↙↓↘→B/D

■**草雉柴舟：加入许多新必杀技，95中机动力非常高的他在本作中毫不逊色。“铊车”性能同京的胧车相似，不过第一击是在地面上击出的。“神悬”的速度明显减慢，常态下不能抵消普通技。焱重(↓↙←A/C输入两次)可令对手浮空。鬼烧的无敌时间长且出招快。**

①跳D>C>鬼烧/(↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←A/C> →↓↘只能A)/[→A>(→↓↘A/C)/(↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←A/C> →↓↘只能A)/大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A/C)/(↓↘→↓↘→A/C)]

②跳D(逆)>蹲B>站C>铊车(→↓↘B/D)

③(对手版边)跳D>站C(2HIT)>焱重>轻鬼烧

④跳D>蹲B>C>①式最后一段[]内的技巧

■**坂崎琢磨：翔乱脚(←↙↓↘→B/D)为移动指令投；飞燕疾风脚将对手击飞后仍可做空中追打。新技“猛虎无赖岩”(↓↙←A/C)可作反击使用(只限中上段攻击)。**

①空中C/D> C/蹲C> (↓↘→A/C)/(→←→A/C)/(↓↘→↘↓↙←A/C)

②空中C/D>↙C(顺势蓄力)>↙蓄→B/D>任意键/空中任意键/(↓↙←A/C)/(↓↘→A/C)/(→←→A/C)

③空中C/D>C>→A>(↓↘→A/C)/(↓↘→↘↓↙←A/C)

④空中逆向D>蹲B>蹲A>A/B/(↓↙←A/C)/(②式中第三>第四段)/龙虎乱舞

■**哈维.D：本人以速攻和近身战为主，尽量与对手拉近距离对你比较有利。“R.S.D”(↓↘→A/C)攻击距离长，但有破绽，易遭如“八稚女”类的超杀反击。近身防御破坏技→↓↘A/C可配合普通技成为连续技。↓↙←A/C这招可连续输入两次，第二次攻击按A为中段攻击，按C则为下段攻击，极其阴险，并且在出招时有一小段无知时间。超杀“D.疯狂”出招快可抵消普通技成为强力连续。**

①跳C>(C或蹲下C/D)>(↓↘→A/C)/(↓↘→B/D)/D.疯狂(↓↙←↙↓↘→A/C)

②跳C>C>→A>(↓↘→A/C)/D.疯狂

③蹲A(1～3次)>(↓↘→只能B)/D.疯狂

④↓↓A/C后D> 近身→↓↘A/C> 空中任意键/任意键/↓↘→只能A/(↓↘→B/D)/D.疯狂/↓↘→↓↘→A/C

⑤↓↓A/C后逆向B>C>近身→↓↘A/C>↓↘→↓↘→A/C

⑥蹲下B×6>蹲A>D.疯狂

■**拜仁：庞大的体形代表着强大的攻击力，但此人的技巧性更强。空中↓↘→A/C是克敌制胜的主要武器。**

①跳C>C>(←↙↓↘→A/C)/(↓↘→×2A/C)/(↓↙→A/C后及其相应的连续输入指令,共三种)

②空中逆向↓↘→A/C>(C> ←↙↓↘→A/C)/(C,1HIT>↓↙←A/C及其相应指令)/(C>↓↘→↓↘→A/C)

■**洛奇：特殊技“灌篮”(空中↓A)可用小跳跃使用，效果同中段技一样。多种位置的定点投球技(↓↓任意键)作为截击对手的手段相当好用。以速度极快的移动技(↓↘→B/D)可迷惑对手，他拥有比指令投更出色的普通投技(近身→D)，令对手心烦气燥。超杀“幸运弹跳”(↓↘→↓↘→A/C)出招迅速，对空100%命中。一句话，狙击是他的战斗方式。**

①跳D>C>(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)/[→B>(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)/(↓↘→×2A/C)/(↓↘→×2B/D)]

②↓↘→A/C近距离击中后>蹲A/立B>(C>↓↙←B/D)/(C>→↓↘B/D)

③↓↓任意键(近距离击中后)>C>(→B>↓↘→↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←B/D)

④跳D>C>→B>(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)



STRIKERS 1945 之"葵花宝典"Ⅱ

文/东北林业大学 徐家刚 责编/天师

我的最高分是 168 万，那次一轮后得分为 95 万，若按我一轮最高分 100 多万算，则可达 170 多万，但如何到 230 万，我只能做几点假设：我得分在于吃金块多吃 2000 分的，多打些飞机，我的点子弹速度只能算一般，若子弹速度很快，敌方小飞机出的多，一批四个或五个 2000～2500 分，若一关多出五六批，则每关也能多一万多分，从第一轮第 6 关到第 8 关不一定能得这么多，按一轮可多得 8 万分，两轮可多得 16 万，加起来也只有 19 万分，这样还远远不够。我所知道的还有一种得分方法，那就是游戏中隐藏的宝物，唯一的一次，也是我偶然遇到的，那是在火车道那关，送雷的火车出来之前，在火车道（屏幕右下方）竟又出来一辆火车，出于好奇我没有开火，到它快消失到幕外时，我才开火，结果给了 POW，加了 4000 分，至于如何出来的我不清楚。关于感想，我就说这些，最后再给出 1945 的评定指标。谨作抛砖引玉之用。



↑破此纪录者，请来信。将获最终称号（封神）。

1 我的前四关单关最高分：

●飞艇一关：13 万多●舰船一关：12 万多

●火车一关：14 万多●机场一关：122500

●我的前四关最高总分：509000（天语/你！？）

2 一周目最高分：●1006600

3 战绩统计：

一周目过后，电脑给出你的战绩，注意一下每关所花费的时间和击落的敌机数。

4 二周目总分：

●2－7 梅塞施米特 BF-109 1520000

●ALL P51 1685800

又及：增刊上说通关画面是三种，我只知有普通及全是金牌的，不知第三种是怎么回事？天语/显然是连币通关后飞行员戴着眼镜不告诉你资料的通关画面！可本人只能用 4 机打出全金牌（除 51 和喷火）。

	动力	蓄前力	蓄后力	爆弹力	综合力	实力
P－38	7.5	8.5	9.0	9.0	33.5	5
P－51	8.5	7.5	7.5	9.5	33.0	6
喷火	8.0	8.5	9.0	8.5	34.0	4
梅 109	8.5	8.5	10.	8.5	35.5	2
ZERO	8.5	9.5	8.5	8.0	34.5	3
震电	10	8.5	9.5	9.5	37.5	1

制表：西安自强东路中架村与天师对战每局都 PERGECT 的甘霖

甘霖简介：卡普空绝对支持者，古老的街霸Ⅱ用西班牙的巴洛克翻版后 1106700 分，也不知是高还是低。

天语/SHINDEN 的优点在于：蓄力时间长告诉你"小飞机"放出去后作用明显，吃三个 POW 的蓄力枪封锁前、左、右三向，其火力之顽强，世所罕见（蓄力枪快消失到屏幕外时所发出的效果音便说明了这点）：当三向蓄力枪埋到大型物当中时，特别是小飞机一边向前突飞，大型物一边向后退，当二者相对速度为 0 的时候，三架小飞机组成的蓄力火力完全发挥——攻无不克战无不胜无坚不催！其一击必杀 BOMB 理应近距施展，如能灵活配合 SHINDEN 的超速度——嘿！通常不放保时，小天天能用三 POW 震旦以 1 分 43 秒打通 1－8。极自负成绩是 1 分 41 秒（绝不放宝，欢迎挑战），"省时关键"在于一个三向蓄力枪给出去，哪里还用在乎老怪是如何如何凶恶？统统让他们老人家还来不及发射第二波子弹便已经完蛋！如那一关的送 BOMB 者、送 POW 者、最终三个老怪，都是如此。这样我们能体会到"节奏"、"准确"以及"有力"带给打击者（STRIKERS）的莫大愉悦。

如何能在二周目称雄，则是另一回事。SHINDEN J7，编者的最好成绩是 2－4。1945 二代中，本人对此机感情淡漠，而 Ki－84 则可说是非常地好用，首打（顶级难度）即 50 多万。二代请容今后讨论（家用版为何脱销？）。

关于 1945 系列

日本 彩京

如今被称为名作的 STG，大部分的型态都是以看起来命中率极小的自机来闪躲敌人缓慢发射过来的众多子弹。我并非说这样的作品不好，其实这都是我们自己喜欢才去玩的。不过这样的作品只是一种讲求"闪避"的 STG，而非"射击"的 STG。

射击是将原本的空战加以游戏化。而所谓的空战是指在敌人发射子弹之**前**将其打倒；以闪避敌人子弹为前提的战争，即使有千百条命也不够。最近的射击游戏人气之所以会降低，我想其中的原因之一，是因为缺少那种空战的节奏感吧！

于是 1945 出来站出来亮相了。以最近的游戏来看，它的外观确实是有些朴实。自机的攻击方式有些保守，自机也有着很确实的"被击中"判定。敌弹的速度又快，连续打倒敌人却没有奖励，而想吃金块又有双频率闪光点在干扰。不过，这样反而能够具体地表现出真实的空战和刺激。

与其将注意力全部集中在躲敌弹的攻击，不如让玩家实际体验到与敌人一决生死的压迫感及打落敌机的爽快感上。

1945 就属于这种射击游戏。

天语/拔群的射击感觉。第一次看到此文时竟有些感动。确实，1945 在游戏开始后的每时每刻都必须踩着非常严格的节奏来进行规避、射击、蓄力、再射击。贵在节奏而妙在节奏，每架飞机在每一关都有固定的飞行路线和蓄力打法，然而想体会节奏，有时就得舍弃分数……

这里是"封神榜"！你要不要试试？

圆桌武士

卡普空 1992 年出品之 ACT



本人的"圣剑三国"分数为 4527200。这些游戏看似较老，但有些老游戏至今仍魅力无穷，《圆桌武士》就是经典之作。说实话，我真正玩此游戏不到四个月，是新手。一般说，一币通关可在家 50 万上下，但我计算单打最高得分应在 62 万以上，现正向目标努力。各位前辈：你们在游戏过程中是否偶尔发现有时放保险震死或用马撞死甚或踩死敌人时会出现连击的分数呢？然而为什么有时这样做却无连分呢？很少有人细想过是为什么吧？再玩一遍吧！当你终于想通获取高分的终极方案时，希望你向我的得分作一次挑战，希望你能战胜我。(天语/可见设立此栏的目的达到了一半。大家仔细想想，破此纪录者来封信，天师还会封神的)

■天师：本人是长春一位玩友，现读初三(九十中)。对其他游戏我不敢自夸，但对彩一极为自负。自贵刊增刊登出彩一最高纪录时，便已一忍再忍，可贵刊竟多次提级此分数！！故实再忍无可忍，请恕自报家门了！

●天外：6 级难度，二周目 ALL，一周目一雷不放，右为本人一年前巅峰状态时分数，现虽技术有所下降，但仍每次打到 170 万以上●独眼龙：1440000，6 难，二周目 ALL。其他飞机均翻版！希望国内各彩京迷挑战。(天语/这就对了嘛。此作我又练了练，天外已能剩人翻版，152 万，首轮只在第 6 关放一雷（给老怪的两位护法而已，此处本人不用定位打法)，第二轮感觉最好打的是各关老怪(每关中途却麻烦)。分数牛，一方面，你能所有飞机翻版，编者佩服有加。朋友们，下期道场可能要释放一批成绩，欢迎投稿比武。)



■编者注：破此以"神雕"护法之纪录者，我们将以"麒麟"来维护您的纪录。

《合金弹头 2》的攻关技巧(一)

■MISSION1：打死骑骆驼的人后，用手枪向树上打，第一枪为 1200 分，以后每枪递减 100 分，可得 [(100 + 1200) × 12]/2 = 6500 分，因此最好别接前两个 H。前面的车下有三个快刀手，车内还有 3 个(如果打得慢一些)。车内的第二个人用手枪点 2 枪后，用一颗 BOMB 搞定，100% 出两块肉。

VS BOSS：若要加分，可先跳下骆驼，不要用枪打 BOSS，只打跳下来的刀手，如此便可在 50 秒及 25 秒左右等来两名送枪的人质。若只想 MISSION COMPLETE，只要跳起后 BOMB 与机枪一起按，很快 BOSS 就会被 KO。

■MISSION2：若打分不要接枪。若第一个"S"不接也可打下人质，只要站在桶沿上跳起扔 BOMB 即可得到那三名人质。2-2 的那个死人（手持 50000 分钻石的），可先用手枪对其暴点一阵，再跑上去砍两刀再接 50000 分，不过太渴的话，宝石是会被打消失的。另外注意千万不能用"F"去打可能出金蝙蝠的箱子，否则你会欲哭无泪的，不信试试便知。在此关中还有 10 颗隐藏 BOMB，在 2-2 博士与那三个木乃伊之间。好像只有双打才能接到。方法是在博士下一层，一个站在路牌处缀住画面，一个打死那两个木乃伊，然后跳到博士那一层的路牌处，下一层的人也上来，就可接到那 10 颗 BOMB 了。

VS BOSS：单打可在 BOSS 前最后一宝箱的上一层，待 BOSS 刚出来时就跳一下，但不要将摇杆下拉，以免跳出车外，此时你位于 BOSS 的"MOUTH"，但它却不发子弹，也不上窜，MISSION COMPLETE 易如反掌。若双打，建议本关 40 颗 BOMB，75 发 F 都由不坐车的人接，BOSS 前尽量别开枪，用"F" VS BOSS 会有意想不到的惊喜。

■MISSION3：救出烟囱中的三名人质后，站在车沿上，摆出要掉下去的动作，待到车将运动到最远点时跳过去，得 50000。

VS BOSS：有无飞机均可以。BOSS 站起时，躲在 BOSS 的腿下，当它的腿冒出白汽后，赶快跑出来，当心被压死；BOSS 蹲下时，若它伸出枪管，就可用飞机顶住枪管，这时 BOSS 是打不到你的。注意，其收回枪管，应即刻撤出；如果机器的难度较高，而你又没有飞机(或双打)，也可以用此法。因为，BOSS 会发那种小的子弹，躲在 BOSS 腿处也会被扫打。用飞机也可在 BOSS 蹲下时在它头顶上打，但别被挂住，否则有人会死得很惨。53 秒会有小女孩送 GAS 或武器。46 秒和 37 秒左右有送武器的人质(H 或 BOMB)，别太快做掉 BOSS。**(蚌埠铁一中 吴旭)**



←本栏支持一些通俗街机的技巧，欢迎指教。



游戏文化浅研：形式与内涵(三)

文 ROCKMAN／责编天师

天语／接上期讨论“游戏性面临挑战”。

任天堂宝刀未老，坚持走别人没走过的路，全面推出“搜集、育成、交换”的新思维且颇受好评，彻底追求游戏性的精神恰好于解释任在堂游戏品质普遍较高的的原因。人交社长豪迈发言：“DREAMCAST 将提供 21 世纪全新游戏方式”，更是令人心潮澎湃，能提前一见到“下个世纪的游戏”，不知各位有何感想？有饭野氏的“REAL SOUND”在前，仍很难想像玩游戏不用坐在屏幕前的做法。若有一天游戏忽然脱胎换骨，安于现状(？)的我们怎么看(注：“抓娃娃”机就不是常规游戏)？当然，无论形式怎么变，游戏始终是使人放权或宣泄的手段。其进化的方向是越来越为人“感知”，用制作者的话来说是：“回归游戏基本点，追求本质的趣味。”

适应时代节奏，“方便、快捷”日益被推崇，从趋势上看，游戏向简单化发展，冗长、拖沓的游戏将不被看好。抱怨游戏“食之无味”的玩友不知又有何感想？但愿到时有人能保留一辨心香，让为数不少的“游戏中坚”有驰骋的空间。

不止以上，游戏给人的感受，通过游戏强调的人与人之间的关系及由此产生的心理等等，个人认为都在“游戏文化内涵”的范畴内，更深奥的方面并非我等泛泛之辈可以理解，还望各路人仕不吝赐教。下面继续探讨。

五 有必要讨论——游戏心态

原来这样啊！家中无拘束的时候，通宵玩游戏的“疯狂之举”大家都有过吧？那么这种激情由何而升？以耗费时间最长的角色扮演游戏分析为例(未完全)。

1)搜集：完美主义者孜孜以求的是将所有东东(宝物、魔法、器物)尽归己有，过一把“敛财瘾”，其代价往往是要多负出几倍的时间和精力。实际上，现实主义者占到多数，一旦拥有(究极××)，别无所求——只要最好的。他们认为，在无关大碍的事情上花掉时间，不如尽早收场玩更多的游戏才是。

2)成长：从“只吃窝边草”的准勇者(兔子？)，到无所畏惧、拯救世界的超级战士，游戏者在不断循环的过程中有“自我成长”的潜意识，是现实反映到游戏的心态。呈阶梯状升而不降的能力由直观的数值表示，让人觉得“努力就有成果”的正比关系成为持续的动力，逐渐显出优势后，挑战并击败强者(BOSS)做为辛苦的补偿和鼓励也是乐趣所在。

3)剧情：好的剧本让人欲罢不能，特别在机动性高的游戏中，未知的事件、费解的谜团刺激着“要玩到底”的冲动，只有习惯于沉浸在游戏气氛中的人才知其真味。“虽然不知她在说什么，但临死时的情形一定有缠绵之语，真感人呀……呜呜…！？”文字的绊羁好可恶！

4)解谜的快乐：“经过自己的努力终于解开一道颇费思索的难题，快意油然而升，这种快感实际上是一种创造的喜悦，对自己智慧的欣赏。”(《美学基础知识》)玩游戏不用攻略的玩友想必都以满满的自信享受由衷的快乐。

因人而异，各人爱好都不相同，可游戏总能让玩家迷恋。人们迫切希望在游戏中寻求在现实中缺乏的那一部分，因此从喜好中可看出你是哪种类型、具有哪种气质的人！判断一下吧，你喜欢带柠檬味的“心跳”系列，还是强调胸怀韬略统帅气质的游戏？

这是“精神危机”吗？近来便携机(包括名为周边配置的机体)大行其道，被看成制胜之道不可缺失的砝码。“育成”是便携机的核心。培养出注入游戏者希翼的角色是其卖点。与“自我成长”同理：把理想中的事情实现的周期缩短得到成功后的优越感，最后还能分出强弱胜负并得到“战利品”，极大刺激了游戏者的虚荣心。对“做成‘口袋类型’收到最好的效果”，设计者已有解释：容易产生“属于个人爱物”的心情。“如今我们进入了对物质观淡薄的时代，对精神的满足就愈发重要，能使人感动的游戏热销就是一个反映。”(中村雅哉)难道现在的人情关系变得冷谈、疏远了吗？并非万岱钻了空子，卖了 3000 万份的宠物蛋实质上是一个警告！？

游戏极端面。据载，一个日本演艺界人仕养鸡仔寿命最长不过“8 岁”，原来她的目标是培养出一只不健康的鸡仔，从这个过程中得到乐趣！“鸡蛋”打出“显爱心”口号卖疯之时，一开始打算这样做的人真是绝无仅有。

试问：在座哪位大侠玩格斗时是以被另人“痛欧”来搏取爽快感的？你不打算附和。再问：你会不会为自己对“极恶”的角色“情有独衷”感到不安？不管怎么说，像八神庵那种具有异端特质、丰富人格内涵的角色正大行其运。他的张狂、桀骜不驯的野性令到压抑的现代表年“向往”。另有“使坏的男子易吸引女性”之说，那只是一种精神上的寄托罢了。

游戏中频繁出现描写草菅人命的行径，更有令地球毁灭的“大手笔”，似乎都要靠这些使游戏“升华”。大量游戏用露骨的“血腥、暴力”肆意渲染，然后抛向玩家：“嗜血者”来吧！取悦你们的东西来了！？

玩生化、钟楼之类的游戏就是想体验那种从头麻到脚的感觉。观众(非实质施行者)之所以对恐惧感兴趣，是想借从头到尾睁大眼睛观看表示自己克服了恐惧来得到安心，与征服感同义。玩家愿意在游戏中用枪击爆迎面扑来的僵尸头颅，视鲜血四溅的肢体飞散为“爽快”，为什么？小男孩时常喜欢把玩具拆解(特工黄！？)弄烂，随着年龄增加，理性控制着这种“破坏欲”，永积爆发不是好事，那在游戏中较好——无人受伤。“不正常”的评价太过刻薄，没有哪个玩家想在现实中做类似的事，“危险企图”必须排除：人们不过是以瞬间的精神亢奋得到所需的酣畅淋漓的快感。但有例子可鉴，耳濡目染的程度深化后变得麻木也并非笑谈(编者注／美国一直以来，就有议员对个别游戏中的不良因素做斗争)。对此“习以为常”的玩友，切莫以趋大势为由，过分享受隐藏有弊端的刺激。

作者于文中所阐述的观点，仅供读者参考用。

未完待续



有必要深入讨论令玩家着迷的DVD－R和PS后继机问题

特别观察白皮书

DVD旋风

是否正在形成？（文/小刀）

目前对于PS2的性能仍是一团迷雾（SCE并未正式公布，这点请爱好者注意）。一般认为，PS2可能会使用DVD，以及可能会用N公司的最新基板，3DFX更高级的3D芯片等等。那么，就针对DVD的性能及市场来分析DC和PS2之间的利害关系吧！

DVD－R的优点在究竟在何处？

使用DVD ROM的家用机比使用CD－R的多了哪些好处呢？不外乎就是录制方式和资料容量。DVD的录制方式是DIGITAL MPEG2；而一般的CD是DIGITAL(VCD：MPEG1)。在这一方面，DVD的确占有优势，但这是就影音录制方式而言，而DC的GD也是可以采用DIGITAL MPEG2的方式录制。所以，在影像的部分差异并不大。而在容量方面，DVD最小的容量可达4.7GB，这也是使用DVD－R的家用机所会采用的最符合经济效益的DVD碟片。而DC采用的高密度CD容量仅为1GB，这个分别可说是非常地巨大。

但是，问题在于需不需要。

以耗费大量人力、物力、财力所制作的FF7而言，也只需要用到约2.5GB，更遑论其他成本远逊于FF7的软件了。对于这一点，经过询问一定范围的数家软件商，他们都不认为DVD的高容量会对游戏开发产生关键的影响。而且，要开发一片用满4.7GB的作品，恐怕只有资本极其雄厚的开发商才有可能办到，这期间不但需要大量资源，更需漫长开发时间。所以，业界名厂卡普空明确表示，1GB已足够容纳任何卡普空的游戏。实际上，到目前为止，真正超过1GB的游戏寥寥可数；而真正开发出1GB而又能好好利用的，则几乎没有。需要用到2或3张碟片的软件，只有大制作的RPG才可能做到。像PROJECT X，就使用DVD－R，它的市场能有多大，人们唯一能做的就是拭目以待。

在性能方面，DC每秒300万的POLYGON，正在挑战普通电视画面所能表达的极限。以DC的3D工作能力，就算其他厂商推出更高多边形显示率的机种，DC仍可维持好几年的优势（！？）。这是因为，300万个多边形在每秒60帧的画面推进速度下，TV上的每帧最多显示5万个，而每一个多边形，我们须用6点像素来表示（以监视器级的640×480线计算，将其所乘之积再除以5万，结果为6），以PS2能达到1200万POLYGON来估算，则显然其每个多边形需用更小更少的点像素来显示，原则上只要有更高解像度的电视，便能显示得出来，然而遗憾的是，人类肉眼已很难分辨其差异。

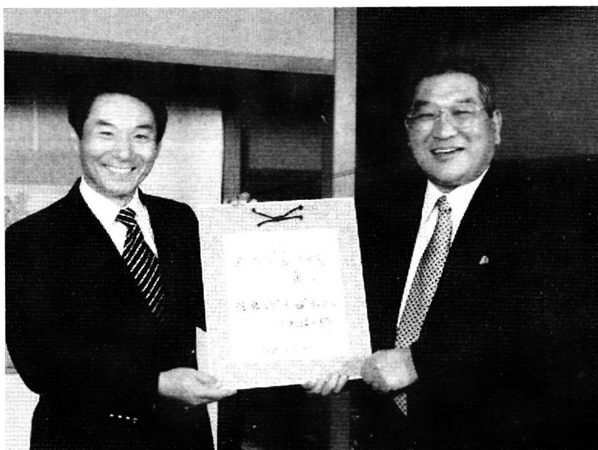
300万多边形如果以每称30帧来表示，3个像素即可显示一个多边形。在高清晰度电视未流行、普及之前，推出千万级多边形的机种，与DC的差别其实并不大。

眼下这个“300万”，我们也不必看得太弱小了，不要说是家用机，就算是大型机也前所未有，DC本已相对超前了一步。如果索尼还打算秉承PS时代那种将街机商的基板技术运用到家用机设计上之模式，并且还想要99年内超过“300万”，则有令人怀疑的可能性存在。以前说过，这不仅牵涉到技术问题更要考虑到成本，而根据最新的小道消息：PS2打算使用N公司的最新基板(TIME CRISIS2用的那种)来开发PS2，如果这是真的……那就没有什么好说的了。

PS2的真正发售日期……

无论主机的性能有多强，游戏的品质还是得看软件开发商能利用到其中的多少。像SS初期和末期的游戏品质，便有很大差异。此外，关于PS2的发售日，目前有两种说法：一个是99年圣诞，还有一种是2000年圣诞(IGN REPORT)。几乎可以肯定，如果PS2于99年发售，其性能必与DC相当，或各有所长但差别不大。其时PS2必须面对价格已变便宜的DC；若是在2000年发售，那么PS2将可全面超越DC，但必须再面对任天堂公司的武器——目前已被证实的、不同于64DD的机种。届时，DC的发售已超过两年，就目前软件商的态势看，无论如何，DC也应具有一个稳定的市场，该赚的都赚到了，成本压力要小得多。

从在东京的采访发现，许多日本人表示，由于SEGA是电玩界的主流之一，因此买DC是理所当然的。而许多电玩店人士也表示他们很希望能在家用玩到SEGA的街机。在他们之中，很多人都看过VF3TB的画面，大部分表示“还行”，而VR3和拉力2是他们最想在家里玩的游戏。如果史克威尔不加入DC，会不会对人们购买DC的意愿构成影响呢？有9成的人说买DC就是想玩SEGA的游戏，如果届时史氏真不加入而自己又想玩她的游戏时，顶多再买台PS2不就得了。有相当数量的人们表示，如果“梦幻之星5”在DC推出，他们一定会因此而购买主机。



●题图：两大较知名企业的老总在一次梦幻对谈后合影。SEGA & CAPCOM，为了一个共同的目标(：在家中玩到高档游戏)而再度走到一起。/责任编辑：小天天

秘技天地——秘技偏方

🎧主持人：风马

PS R4·山脊赛车类型4 FP 5

观看表演：在游戏的菜单画面，将光标对准"MUSIC PLAYER"，配合下列键位组合，再按〇键决定，可以看到表演的画面：

HELTER SKELTER：左+L1
WONDER HILL：左+R1
EDGE OF THE EARTH：左+L2
OUT OF BLUE：左+R2
PHANTOMILE：右+L1
BRIGHTEST NIGHT：右+R1
HEAVEN AND HELL：右+L2
SHOOTING HOOPS：右+R2

在观看表演的过程中，按△键可以进行视角的切换。

北京 十分想要 NAMCO 赛车手柄，但因买不到而发愁的 风马

风论：赛车游戏在早期是没有回放效果的，而随机能的强化和技术的进步加入了回放效果后，使赛车游戏的观赏性与成就感都大大加强了。这条秘技可以轻易观看许多赛道的表演，是非常体贴玩家的。

PS 创造学校！！2 FP 5

隐藏的校规：在"校章の设计"的画面中，同时按 L1、R1、SELECT 三个键，就会多出几条隐藏的校规。

隐藏的教师：在"教头先生の选择"的画面中，同时按 L2、R2、SELECT 三键，就会出现由猫、狗变成的教师。

北京 认为"马面教师"一定比校长还"镇"得住的 风马

PS 加油伍佑卫门 恋爱到来！绫繁一家的黑影 FP 5

隐藏的必杀技：游戏中隐藏着四个必杀技，只要按照指令出招就可以了。

伍佑卫门：破天蹴 ↓↘→+□
惠比寿丸：えびゴプター ↓↘→+□
佐助：番茶 ↓↙←+△
八重：ライトニングヘヴン ↓↙←+△

北京 从小就玩这系列作品的 风马

PS G－POLICE FP 5

无限防御盾：在任务说明下达简报时，同时按住□、L1、R2、左四个键，听到枪声后便告成功。

无限弹药：在下达简报终了，进入武器说明画面，同时按住△、L2、R1、左四个键，听到枪声后便告成功。

隐藏密码：输入以下密码可以得到特殊的效果：

TROUSERS：在 TRAINING 模式中可以选择六个隐藏任务。

WOOWOO：同时按住上升键和△键，在最初的任务中可以响起警笛。

SUPACAM：将敌人击毁，视点会自动变化，在最初的任务中就会有这样的效果。

BENIHILL：游戏中出现的一般车辆的速度变得异常，这要选择最初的任务才有效果。

北京 用无限盾和无限弹药"无耻"通关的 风马

ARC 98格斗之王 FP 4

神秘人物出现：只要满足下列条件 SNK 人气人物 TAKESHI 和 MIKA 便会骑着自行车出现在背景中。

(1)队中一定要有蔡宝健。

(2)蔡宝健一定要在 ROUND3 中以必杀技 KO 对手(不能 PERFECT)。

(3)KO 后一直按住 C 键。

(4)要在"JAPAN STREET"的场地，KO 时时间应剩下 30 秒以上。

河南开封 蒋启慧

ARC 98格斗之王 FP 5

怪异现象：(1)当陈可汉使出铁球大压杀(↓↘→↓↘→+A/C)，在陈可汉头落地前用八神庵使出八酒杯(↓↙←↙↓↘→+C)，陈可汉就会中招着火！但火立即消失，陈可汉完全着地。注意：陈可汉——铁球大压杀须是 MAX。

(2)当大门五郎使出岚之山时，用矢吹真吾立刻使出外式·驱凤麟(↓↘→↓↘→+A/C)(MAX)，接着使出百式·鬼燃烧未完成(→↓↘+A/C)，这时矢吹真吾就会停在大门五郎的上空。

(3)当坂崎良使出龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A/C)时，用夏尔米使出 SHERMIE CARNIVAL(近身时·←↙↓↘→←↙↓↘→+A/C)，坂崎良就会停住不动，而夏尔米也不会攻击坂崎良，即两人必杀技抵消。

广西钟山 廖明

ARC 98格斗之王 FP 5

隐藏模式：如果有人(或自己)与电脑对战时输了，在接关倒计时时，你马上接续(9秒)便会出现自己转动的模式。此时，按 A 键便可决定特殊模式。有无限能量，蓄气槽变短等模式。

湖南长沙 GS 支持者 马一超

ARC 合金弹头2 FP 4

特殊事项：①第二关一开始有五个大刀团的家伙，全用手雷炸死可炸出很多烧肉来。

②第二关中会出现一个用放大镜考古的家伙，让木乃伊把他喷成同类，用近身攻击击毙后会掉出一个红宝石，停一下(大约半秒)再吃可得 30000 分。

江西高安 涂康

ARC 合金弹头2 FP 4

巧打第二关 BOSS：单打在第二关 BOSS 处，骑上步行



战车弹头，当吃到最后一个分后，向上跳到中间的平台上后，BOSS就会出现，在它出现的同时，垂直向上跳（注意：跳时不要动摇杆或攻击否则会遭到BOSS的反击），等落下后你会发现BOSS已经不会动了，任你怎样打它都可以（千万不要跳）。

云南开远　一个在古墓中杀僵尸如麻的玩家　杨闽

PS 街霸 ZERO3 FP 5

隐藏人物及隐藏模式：将WORLD TOUR模式打通一遍，可以在任何模式中选用杀意隆和盖尔，另外，在选用豪鬼时按住1P的L2和选择键选，可以选真・豪鬼。把这个模式打通，还可以选两新模式：生存模式和组队模式。另外两个隐藏模式：用最高难度，一局不败的打通街机模式，可以选二人合战模式和战Vega模式。

河北唐山　认为使用豪鬼就是最强的　姚志中

PS 街霸合集 FP 5

选"X版"中的豪鬼：在选人画面中，用光标选在"隆"上，同时按住1P的L1和R1键，可以使用没有超杀的豪鬼。

河北唐山　姚志中

PS 酷滑板2・精彩时段 FP 4

Irin和Cindy的隐藏服装：选定模式后在主菜单中快速键入：下、R1、上、R1、下、R2、上、R2、上、上、R1、下、下、R2。如果成功，即可选用皮衣的Cindy和校服装Irin。很COOL哦！

隐藏人物的选用：ALien（异形）：在ONE MAKE JUMP完成所有100项动作；

Snowman（雪人）：在FREE RIDE MODE中打破所有比赛各项记录；

Boss（头子）：以第1名完成镜面模式。

隐藏赛道和滑板：赛道：完成BOARD SNOWBOARD COMBINED模式或在主画面顺序选"Snow Boarding Conbined""One Make Jump""Freeride""Option""Board Park""Half Pipe""Freeride"按"○"即可（须在4秒内）。以第1名完成镜面模式，还多出2赛道。

滑板：在FreeRide中将五条赛道各纪录打破式选各种滑板打破任一赛道中各项纪录。

不爆机看人员名单且使用镜面模式，难度模式：在Snow Boarding Combined中爆机一次后进入Opition，2P按住Select即可看制作人员名单。

在模式选择时按"R1＋□"进入即可进入镜面模式。（爆机一次也可选）

若按"R2＋□"即进入难度模式。（把镜面爆机也可选）

四川自贡　认为此游戏专为我设计的　Coolprince

PS 最终幻想7 FP 4

十五幅隐藏画面：当游戏碟放错时（比如第二盘时选NEW GAME）或提醒换碟时，会出现15幅精美画面，每位角色各一幅。可大部分玩家都只看过其中几幅，大家都很想看齐15幅CG画，但无人知其方法。其实很简单，这决定于你的记录卡，画面是有编号的，而每一个编号就对应其记录的文档编号。

比如，你有一个"FF7"记录在FILE 1，则画片就会显示出01号CLOUD的CG；若有记录在FILE 2，则为02号ALICE，以此类推15号为萨菲罗斯。快行动吧！

四川自贡　比萨菲罗斯还酷的　Coolprince

PS 幻想传说 FP 4

如何使ふじばやし・すず人物加入：在游戏进入到未来50年后的世界，会出现去找雷文精灵（**ヴォルト**）的情节，在这情节中遇见一个女孩受到忍者攻击的意外事件，主角相助后她就失踪了。这之后，前往水镜森林（水镜**エミルの森**），进入**エルフ**集落中的**トレントの森**，以记忆地点开始按北，北，北，西，西，南，西，西，北，北，北的顺序前行，就会看到那个失踪的女孩，她会将你带到忍者那里。见到乱藏后，他把家传的古刀村正（**ムラマサ**）送给你，并且你会从他那里得知**すず**的父母在**ユークリッドの**都附近失踪。主角前往调查，进入城中斗技场，连战八场胜出后，会有两名忍者就是**すず**的父母，但由于体力不支而被打倒。这时**すず**出现，利用分身忍术将父母打倒。待主角醒后回到忍者那里表示感谢，乱藏会送你一本奥义书，同时**すず**要为父母报仇也加入队伍。

神秘的モーリア坑道与ドワーフの神殿：未来的**モーリア**坑道是一个迷宫，深达21层开始就进入了本游戏中最恐怖的地段（个人认为），其间敌人非常多且HP超高。在此迷宫中隐藏本作游戏中的最强武器**エクスかりバー**和最强咒文**ビッグバン**。下面将其取得方法一一披露。

召唤兽**グレムリンレア**：在地下16层。

咒文书**ブラックホール**：在地下18层，左下方的一个洞穴中，它就在那。

忍术书五月雨，奥义书狮子千裂破、道具**スカウトオーブ**（非常有用）及最终武器和咒文书均在最后一层和**ドワーフの**神殿中（注意BOSS）。还有一个重要道具**レットランタン**：这个道具的具体层数不明，好象在19—20层某宝箱中，作用是发出红光并照亮周围。

アイフリート族的宝藏：在**フリースキール**町中的道具屋里会遇到**グラハム**，他会告诉**アイフリート**族的宝藏，并送你藏匿地图，共有22处各位自己去找好了。但有几件道具非常有用即：**ブルーセフィラ**作用为金钱2倍，**グリーントーチ**和**ブルーキャドル**，分别可发出绿光和青光。

北京　姜睿

PS 胜利十一人3・最终版 FP 5

选出三支明星队的方法：在选择游戏模式时输入↑↑↓↓←→←→×○，即可选出欧洲全明星和世界全明星两支队伍（废话，如此老套的技俩，疯马一定知道）。用任一球队玩出HARD难度的世界联赛，会出现一支无缘世界杯的明星队FC DIVE（FC **ディーポ**），队中有罗马里奥、博克西奇、小克鲁伊夫、瓜迪奥拉、伊尔格纳、里肯、伊卜拉辛・巴、加斯科因、儒尼霍、萨默尔、佩鲁济、拉瓦内利等多名没有参加法兰西世界杯的选手，甚至还有日本的老不死选手三浦知良。

浙江杭州　朱恒

PS 盗墓者3 FP 5

补满体力：在游戏中暂停，顺序按R2×2、L2×1、R2×1、L2×6、R2×1、L2×3、R2×1、L2×5，就可以补满体力。

取得全部武器：在游戏中暂停，顺序按L2×1、R2×2、L2×4、R2×1、L2×1、R2×2、L2×1、R2×2、L2×2、R2×1、L2×2、R2×1，就可以补满体力。

取得钥匙：在游戏中暂停，顺序按L2×5、R2×1、L2×3、R2×1、L2×1、R2×1、L2×2、R2×1、L2×2、R2×1、L2×2，就会得到钥匙。

跳关：在游戏中暂停，顺序按L2×1、R2×1、L2×2、R2×1、L2×1、R2×1、L2×1、R2×1、L2×4、R2×1、L2×1、R2×4、L2×1，就可以进行跳关。

取得RACE KEY：在劳拉家中，顺序按R2×1、L2×3、

R2×1、L2×6、R2×1、L2×5、R2×1、L2×2，就可以得到 RACE KEY。

黑龙江大庆　对 N64 情有独钟的 PS 拥趸　邢艳飞

PS DIABLO FP 6

炒钱秘技：开始之时，每人身上有 100 个 Coin，让一个把钱扔给另一个（前提是双打），然后存 Character，再把所有钱扔回来，存另一个 Character，退出读人物，再扔，再存……这样钱会以几何级数上升……（每次 2 倍）用不了几次，你就可以去买你想要的装备了。

南京理工大学　因为宿舍里不通宵有电，不能通宵打 PS 而不爽的　H&Z

PS 生物危机 2 FP 5

艾妮蒂的枪法：同样在 Leon 篇中，在第二次控制 Ada 时解除她的装备，会见到艾妮蒂（Sheery 的母亲）把子弹打在了旁边的栏杆上（本来是她一枪打掉 Ada 的枪）。

天津　在学校《生 2》的英语话剧中主演 Leon 的　王一凡

SS 露娜 2——永远的蔚蓝色 FP 5

纹章的组合：在游戏中，会得到各种各样的纹章，装备后可得到相应的效果，如火之纹章追加火系魔法等等。但许多的纹章是可以两两搭配出更好的效果的。最基本的例子就是魔剑之纹章，可以和所有助攻性魔法纹章搭配，除可使用相应属性魔法外，攻击时亦有该属性的追加打击。具体，只要看宝物栏下的字有无变成黄色字体就行了。

二段式剧情：按正常游戏爆机，露西亚最终的离去让人感到十分伤感。不用担心，将爆机后追加的"Special"模式打穿吧！其结局是希洛通过了星龙的考验，来到了露西亚所在的青色之星和露西亚在一块。很完美且令人欣慰的结局，有真正的爆机动画。

Special 模式：1、首先应找齐四个伙伴。隆法在**ラクラルの**村；姬恩在**カーニバル**村；雷蜜娜在**ウェーン**城；里奥则在古代遗迹（就是那个魔法之矢的坠落点）的顶层。

2、去取得**ノート**村的看动画的宝物吧。再去**キカイ**山找那路，得到希洛的最终武器——阿鲁蒂亚之剑。然后再将所有的城镇，迷宫逛一遍，收集游戏中的动画，尽量和所有人交谈，可得到共计十六张画。

3、五个追加迷宫。游戏刚开场的龙之遗迹；星见之森的星龙之塔；**ウェーン**城南方的水之遗迹；**ラクラル**村西面的雄狮山；最终 BOSS 城稍往上的飞龙之巢。

其中，除飞龙之巢外，其余四处都有 BOSS。所有人的究极装备也尽在其中，龙之遗迹和水之遗迹可取得两枚龙目，取到后便可开启星龙之塔的龙头门。

4、追加迷宫中的 BOSS，这四个 BOSS 的实力不比最终 BOSS 索法差，不留神的话他们可以一击全灭！但其实要击败他们并不难。在进迷宫之前，带足 HP 全回复和青色之光，然后将"女神之纹章"与"魔眼之纹章"配给姬恩（MP 消耗减半），这样的话路上只要用姬恩的杀招"真・青龙烈波拳"开始基本上就可以了。顺利的话，见 BOSS 加足 MP，青色之光也能余下 7 至 8 个。

再将"女神"、"魔眼"转给希洛，他的"回旋天舞斩"威力大得惊人（正常情况 1800 以上）；让隆法装备"白龙之纹章"，其余三位随便吧。但我建议吉恩、里奥都装备两枚"战士"（攻+30），雷蜜娜两枚"魔眼"（精+30）。

和 BOSS 对决，希洛用"回旋天舞斩"；隆法一定每回合都要用"白龙"追加魔法"白龙的守护"；其余三位用最强对单体技巧即可。（雷蜜娜有一项 MP55 的最强魔法，一击 1000 左右！）

最终的星龙，只有希洛一个人上阵，除"女神"、"魔眼"两枚纹章之外，还应将仅有的一枚"防、魔防"上升戒指和另一枚"魔法损害减轻"戒指配给他。HP 全回复不可少于 10 个。对决时，不停地用"回旋天舞斩"，HP 在 200 左右马上回复。本人 LV60 时，斩了星龙足足十五次，才将星龙击败。真爆机画面很美，好好看吧。

广东东莞　很喜欢露西亚和那只小猫比尔的　左杰

SS 冰壁的邪神宫 FP 5

特殊人物的运用和加入法：许多玩友也许会认为此游戏中参加的人物太平常了。其实其中有几个敌人的 BOSS 可以"登用"。在第二章的**ドラゴンの**墓场中的 BOSS 龙，可以用刚加入的隆依（**ローンイ**）说得。第五章雪山**の**魔女中的雪女可以用主角朱利安说得，如果在剧本 2 中放了普罗方德的妻子，并沿用该记录的话，在第三章爱**に生きる**将军，可用主角说得 BOSS，普罗方德将军。在第一章第一次见到浮游兵器时，让格拉西亚用"**シャイニング**"魔法把浮游兵器打得失控。这时，BOSS 会用魔法帮浮游兵器增加能量，但不起作用。这里歼灭他战斗结束后，女子简出现要带走她。让你选择时，选同意，在第二章**ドラゴンの**墓场时，简会带来那个 BOSS 的座骑，一匹独角兽。但好像它不怎么强。在第二章加入的兽人隆依（**ローンイ**）是个特殊人物，他是龙的朋友。战场上出现的龙在隆依给于最终一击后，龙会要求加入，如此每战只要隆依出现必有一条招收的龙出现，每种龙只限一条出场，并且可以到队员休息室后的小房间内调换出场的，只需与它对话。

江苏常州　号称"S・RPG"之王的　冯亚栋

SS 吉兰的野望 FP 6

战斗画面的选择：虽然可以在 OPTION 中关闭战斗画面，节约了不少时间，但也错过了许多精彩而重要的战斗画面。其实只要在战斗画面打开的情况下，在战斗开始（进攻或反击）时，列完两方状况表时，按一下 L 或 R 键，就处消了战斗画面。

常德　游戏时间就是金钱的无次世代玩友　叶宇翔

SS J 联盟・职业球会的创造 FP 7

创造梦之球员：在更改球员的密码时，有一个简便的方法。将第二行第二个假名到最后一行倒数第二个假名，全都用第一行倒数第四个假名来代替，再改最后一行的最后一个假名，用每一个假名来试，绝对有成功的一个。这样改出的球员素质极佳，每场评分都出奇的高，是真正的梦之球员。

杭州　属马并爱梦中骑马的　朱恒

马语：朱恒，咱先不管诺查丹玛斯的预言会不会在今年应验，不过你对我那"体重 90kg"的预言肯定不会在今年，或者今后某年实现的……

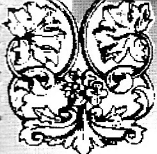
GB 热斗・饿狼传说 RBS FP 5

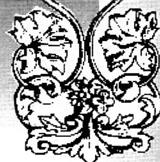
随意出招：以前曾有换人及随时超杀秘技，现补充：将 SOFT DIP 中第 6 个 0 变成 1 后，游戏中同时按下 SELECT 加 A 或 B 有不同招式（大多为超杀）发出，可以很容易地打 hard 了。

山崎龙二的超杀变招：用了上述秘技后，选山崎龙二，SELECT+A 是近身投技超杀，打中后对手被扔到天上，这段时间有三种方法：①不按键，则落地后会有乱舞，打十几个连击；②按前下后方向不停转圈按 B，则山崎会再将对手逮起并用头撞至 20 多连击，较爽；③按后下前方向不停转圈按 B，会用蛇拳抽啊抽啊抽……，最多打 56 连击，太爽了。

南京理工大学　H&Z







今年五月是杂志创刊五周年，不知不觉大家与杂志都长了五岁。当初的第一批铁杆兵团，与龙哥、老D、无类、阿King、特工黄、软体动物、S.P一起成长的15—20岁的读者都已经20—25岁了。用许多读者的话说，已经变成“成熟的青年人”了。中国的电玩媒体从无到有，杂志在一步步成熟，小编们在一点点成长，读者在一批批壮大。一些读者离开，去开拓新的领域——学业、事业、家庭、友情。一些新人加入，在他们面前展开游戏世界的绚丽画面和故事。他们看到的是一个趋于沉稳成熟的《电软》，而第一批读者仍旧津津乐道当年幼稚，充满朝气和闯劲的《集中营》，象白头宫女细说天宝遗事。因此小编们决定编一本《电子游戏软件》创刊五周年纪念册，为中国的游戏业做一个客观的评估，为杂志不平凡的五年做一个历史的纪念，为小编集体的奋斗做一个全面的回顾，为所有闯关族做一部青春的证明。

纪念册怎样做才更有纪念价值，更符合闯关族的心意，希望读者踊跃提出建议。具体方案我们将根据读者的建议于四月号杂志公布，可以确定的是，我们将出版一本豪华的纪念册做为纪念，并出巨资回馈读者。奖品数量及种类还未确定，但可以肯定将超过杂志以往任何一次活动(哇塞！)

●《MAGIC地带》经过近半年的筹划、编写，将于3月8日正式出版。选定3月8日妇女节出版纯属巧合。事实上，我们的读者大部分是男性，没有资格过妇女节。如果有幸放假半天的话，也是因为老师要过妇女节。不过不管因为什么放假了，能买一本自己喜欢的书总是一件快事。

《MAGIC地带》是国内第一本讨论青少年流行文化的图书，其中所介绍的漫画、动画，电子游戏，模型等都是大家比较熟悉的。本书几百副图片经典精美，议论轻松自然，丰富有趣，话题广泛而收束于流行文化的互补互动上。作者对国内的漫动画现状也做了大胆而客观的分析。作者有广受读者欢迎的《三栖人》主持人AKIRA和一直关注少女漫画游戏的雪鹰小姐等。

该书的出版将为我们青少年流行文化的发展和普及，中国漫画、动画、电子游戏水平的提高，青少年审美情趣的培养起到开创性和积极的作用。另外值得一提的是，《MAGIC地带》的版式设计及画面选材都非常独特，特别讲究文字与画面的协调和美感。整本书的设计体现了现代唯美主义的风格，令人赏心悦目，爱不释手。

《MAGIC地带》三月八日出版，定价24.40元，邮购另加挂号费1元。

闯关族的家



●在许多人的眼中，98年索尼与PS无疑是游戏业唯一的赢家，PS销量突破4000万台，将对手远远地抛在后面，世嘉不得不公开承认SS的失败。N64在全球的销量不过2000万台，似乎也输定了。其实这种印象不完全正确，至少从财务状况看，最好过的不是索尼(SCE)，而是任天堂。98年是任天堂八年来收益最好的一年。小小的GAME BOY救了任天堂的命。96年次世代机大行其道的时候，不少业界人士预言，GB已完成历史使命。始料不及的是97年以后，GB突然表现出惊人的生命力，97年《口袋妖怪》勇夺游戏软件排行榜首。98年又有3部GB游戏挤入游戏软件前10位。加上N64的《塞尔达传说》的话，任天堂在前十位中占4席，几乎与PS平分秋色。GB的第二春使任天堂财源滚滚。据日本业界报表，在年初的商战中，彩色GB首次超过PS销量，在极短的时间内突破100万台大关。手掌机前景一片光明。最近又有泰托，SNK、索尼的手掌机加入战团，把99年称为手掌机年可能也不过分。与GB在日本的火爆相仿，国内手掌机的需求也非常旺盛。杂志

创刊五周年纪念征稿

杂志五周年纪念册将开辟闯关族感想一栏。栏目名称未定，叫“青春的证明”？“闯关族的家”?“我这五年”?或干脆叫“我与电软”，请读者大胆提出好名字。

内容：①我与电软②我的游戏生活③对杂志的建议、批评、要求④游戏业见闻录

举凡与杂志，游戏有关的喜怒哀乐、恩怨情仇，逸事趣闻都欢迎发表。

文体不限，随想、漫画、讽刺、散文、诗歌，随心所欲

字数：最好在800字以内

投稿途径：①写信给北京6129信箱纪念册收，邮编：100061

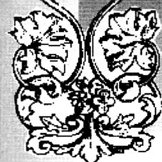
②网上电子邮件：gamecamp@263.net

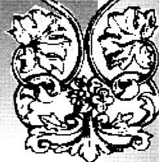
投稿截止时间：即日起至1999年4月15日

一旦采用，稿费从优。

请在信末写明详细地址、姓名、年龄、性别，买杂志时间，拥有机种，电玩年龄，最喜爱游戏，最喜爱的杂志社编写的图书。

如发表时欲用笔名，请在文章前注明。





社出版的《GAME BOY 特辑》再版四次，仍旧供不应求就是明证。现在《电软》成为国内唯一刊登GB游戏攻略的杂志，今年本刊将继续报道和关注手掌机市场，刊载GB游戏攻略以满足玩友的需要。下期本刊将刊登有关手掌机市场的分析特稿。

《GAME BOY 特辑》14元，邮购另加挂号费1元。

●《97秘技宝典》是杂志社编辑的最权威的一本游戏秘技大全，97年一出版就销售一空，至今仍有读者来信、来电要求购买此书。很遗憾地转告大家，《'97秘技宝典》早已全部售完。今年四月上旬，本刊将推出最新的《99年秘技宝典》共包括三大部分内容：A、自94年到99年SS、PS游戏秘技；B、自GB问世到99年初的GAME BOY游戏秘技；C、读者投稿的秘技偏方。《'99秘技宝典》是接续《'97秘技宝典》的最新、最权威的秘技大全。

《'99秘技宝典》448面，大32开，99年4月上旬出版，定价19元（邮购另加挂号费1元）

《春节图书收藏大行动》之《'96格斗天书》、《'98增刊》、《'97合订本上》、《'97合订本下》均已售完。新增加《格斗天书3D版》可以选购。收藏大行动3月31日结束，详情请参考封二广告。

我是石家庄市的“侍组”中的一员，——梦想一刀流的桔右京，

1999年内这是我写的第一封信，看看表，现在是凌晨4点22分56秒 1.1.1999

又度过了一个不眠之夜，大约在5个小时之前，我打开台灯，从柜里找出了我所收集的所有的《电子游戏软件》。在如此静寂的黑暗之中，享受游戏杂志是一种乐趣（你们的杂志有解饿，解闷之功效）。于是我就一本本地看，当我看完之后，感到整体不错，可是还是有些不尽人意的地方：

1）你们办“玩具总动员”的目的是什么？难道想让我们饿死吗？

每次看这个栏目时，面对那些优秀游戏的周边产品，让我们强制性地把身体内的水份转换成口水流失掉，以至我们严重脱水而导致休克……

2）编辑部内到底有几个同志？能不能把你们的庐山真面目给玩家们亮一亮，你们认为神神秘秘的样子，有助于身体健康吗？

《电子游戏软件》杂志社十大问题

1）最倒霉的人：大概是龙哥吧；

2）最痴情的人：S·P（追舞那么久还追不到，该死心了吧！）

3）最专制的人：主编（小编们的命运全掌握在他手中）

4）最神秘的人：无类（到底是男是女？还是……）

5）最好的文章：樱大战2小说攻略

6）最好的中插：×期《杀戮天空》

7）最令人怀念的人：老D，软体动物（到底去哪了？）

8）最可气的事：杂志连连涨价（我们也理解，可……）

9）最担心的事：贵杂志是不是以后改名为《电子游戏广告月刊》

10）最盼望的事：价格下跌，页数增多，改为半月刊……（虽然是作梦）

最后，想提几个问题：

问1：本人最近染上一种病毒，名称不详。症状：一进街机厅，直奔《天草降临》不问对手深浅跳跃重斩→十四连斩→Pow满→十四连斩→武器击飞必杀技，不能自已，导致常常被对手打个完败（有时还是个六、七岁的孩子）

我欲哭无泪，此为何病，可治否？

问2：风马近日来出于什么原因，突然话变少了？

问3：小天天，天师是何许人也？

石家庄　真·王征

无类按：①以不变应万变，是一种很自信、很嚣张的战法。不过有时“不变”等同于“常败”。杂志曾连载过“游戏中毒症”，请你对症下药，早日脱离苦海。另外，你的胜败绝对与无类无关，何必欲哭无泪（无类？）②风马患颌关节炎，冬天病甚，咀嚼食物（草料？）颌关节都会咯咯作响，医生（兽医？）嘱以少动嘴巴。春天转暖希望会好转。③小天天，天师就是小天天·天师。

杂志能否前40页介绍新出的软件，后40页介绍已出游戏攻略，攻略要详略得当。

能否推出一个交友栏目，如在每一页的边上用小字介绍一个喜欢电玩的玩友及地址，促进玩友的交流与切搓。

开一个学习日语的栏目，讲一些游戏常用语及语法，每期一节，一定会使玩友水平有一定的提高。

再开一个有奖问答的栏目，每期杂志中放一张纸出几道小题，然后把答题邮到杂志社，在答对中抽奖，送一两期杂志来提高参与性。

再开一个以回顾过去，介绍游戏发展史的栏目，使新玩友了解一下过去。

吉林　王旭

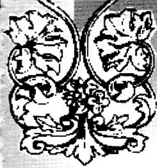
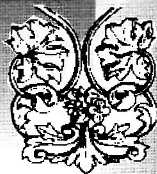
现在贵刊已经陆续推出了“世嘉专辑”、“土星特辑”、“GAME BOY特辑”。可是，怎么迟迟没听说要推出“SFC专辑”、“N64特辑”。（虽然N64游戏很少，但个个都是精品）。难道贵刊怕销路不好，不会吧！在我国，喜欢“任天堂”的玩家可不比世嘉的人少啊！

以上两本专、特辑，希望能在1999年12月前推出。

广西　鲁南



99年了，“请勿打扰”是否应该改为“请打扰”。

这是从网上宕下来的一篇文章，作者断月，时间是98年9月21日，他并不是为杂志创刊五周年而作的，但仍旧有令人怀念的纪念意义，令我们非常感动。我们需要这样的读者和作者，即便只是昨天的作者和读者。

向日葵和百合的纪念

在一本杂志上，看到一段话："向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀璨飞舞的梦般岁月。百合……代指雪白无瑕纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以它们来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。"

那不是一本什么《读者》之类的杂志，而是一本游戏杂志，我从初二它创刊起就每期必买。那时，杂志的名字叫《GAME集中营》。我喜欢这本杂志，不单因为它是第一本介绍游戏的杂志，而还因为我每次买到杂志，急切地翻开它时，我可以感到一阵热力，一股燃烧的青春散发出的能量。

我时常憧憬，在那杂志的背后，是一个多么团结，多么富有朝气的团体啊！我记得有行事略有些"大妈"的主编熏风（熏肠?）：有包打听，可以用第三只手开关电视机的龙哥（丘兆龙?）：有"满口是精品，其实都是处理品"的老D，有"安能辨我是雄雌"的无类；还有在毕业之夜用街霸把龙哥打哭的特工黄。正是他们，用冲劲儿和青春的活力，支撑起了中国大陆的第一本软件杂志。他们很幽默，无论在行文中还是那令人绝倒的《电刑室手记》；他们有时又很严肃，在刊首文里，时常有针砭时弊的惊人之语，最具代表性的有《乌鸦·乌鸦·叫》、《盗版·盗版·逃》和《大事·小事·猪脑子》。

不知是因为他们的幽默还是他们的严肃，抑或是他们的杂志无论是名字还是内容都太前卫，太惊世骇俗，不能容于一些行将就木的老朽之人的眼睛，他们的杂志被停刊了。两个月后复刊，我们惊奇而又不太惊奇的发现，熏风不见了，龙哥，无类，老D全被打哑巴了。杂志的名字都变了，改成了《GAME风景线》，然后平地冒出一大堆顾问。没有《电刑室手记》，没有刊首语，行文沉闷的让人想睡觉。连常给它写稿的雪鹰和软体动物也少见了。那是一段苦闷的日子。

近两年，杂志终于注入了一些新鲜血液，有"恋舞癖"的S·P，有走不到编辑部的良牙阿King，有天尊小天天和奥特曼，多得让我怀疑编辑部是否够大，也让我明白了编辑部老是搬家的原因。终于，编辑部的好传统又浮出水面了。龙哥，无类也敢说话了。青春的活力再一次显现。

纵观这沉沉浮浮，杂志的创造者们为了它而付出了什么代价？熏风不知所终，老D被迫钻研学术，成了个"成熟的教授"；龙哥和无类屏息吞声，特工黄悄然隐退。然而无论他们的结局如何，我们始终会记得有这么一群年轻人，他们燃烧自己的青春，点燃了中国电玩和电脑文化的一点星火，如果不嫌肉麻的话，我愿意称他们为普罗米修斯，而他们也值得上这个称号。

青春的痛苦来自于青春的单纯，青春的力量却又同出一愿。让我们用向日葵和百合来纪念他们和那段青春岁月。

河北 张延祥 篆刻




建议将新闻背景分析栏目重点化，能做到每期必有更好。把这个栏目重点化，能使贵刊向专业信息方面发展奠定基础，同时能使读者们紧跟时代发展，深入了解信息背景，增长见识，对日后选择机种也有些帮助。这个栏目应能成为《电软》的黄金栏目之一，同时也加强了《电软》的市场竞争力。

恳切希望编辑部采取玩家、读者的意见后要认真实施，不要只是登出来"意思意思"一下就行了，这些意见可都是读者们的呕心之成果啊！只有认真参考读者们的意见，不断改进完善才能令贵刊立于不败之地!!

湖南 黄哲

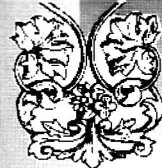
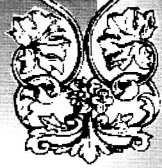
有人说你们的广告太多，我认为不少但也不多。人们买一种专项（专业）杂志有一半是为了其中的广告，可能夸张了点，但没有广告或太少的话，我又怎么能知道我所在的城市哪里卖我想要的东西呢？我又怎么比较价格和品种呢？

辽宁 读者

下面这篇来信长了一些，相信许多读者看完都会想："啊，我小时候也是这样！"做梦是人的权利，梦想更是年轻人的爱好，梦想与现实时常幽明永隔，但这丝毫不会损害我们的心灵。游戏是人天生的爱好和权利，对儿童和青少年来讲更是不可或缺的娱乐和人生第一课，有时会影响人的一生。可惜许多成年人并不了解或不完全了解，甚至拒绝了解。

我的二十年游戏史

那还是5岁时，父母常把贪玩的我关在家中然后去上班，在那个年代可以娱乐的东西实在是太少了，仅有一个父亲做的木头小汽车早已被我拆的七零八散，家中所有的白纸甚至白墙上都被我画满了太阳，小鸟和武松打虎等涂鸦之作。到最后实在没什么好玩的花样了，不知怎地竟发明了小人游戏：就是把画在纸上的武松、七品芝麻官和强盗等人物剪下来，让我这些剪纸小人们生活在我画在纸上的各种房子和宫殿里，小人们的喜怒哀乐和故事情节自然由我来决定和编排，到后来新加入的角色越来越多，从皇帝、皇后到将军、知府和平头百姓，我只好象《帝国时代》中那样不停的画房子来满足人口的增长，从民宅、钱庄到将军和皇宫，俨然一个小人国，其疆域大到一张大桌都摆不下，我通常选中一个喜爱的人物作主人公，在小人世界中或是铲除邪恶当大侠，或是扮演抗击侵略的将军，或是勤劳致富的富商，像足了现在的角色扮演游戏，10岁时能看懂三国演义小人书了，深深喜欢上三国时代和里面那些千古流传的刘、关、张等英雄人物，便照虎画猫的画下刘备和曹操等三国人物，让这

些剪纸人君主们带领着一班家臣和士兵在画有一座座城池的三国地图上各霸一方，演绎自己想象中的三国大战，真是其乐无穷，不知道算不算是游戏史上第一个玩三国游戏的人。

后来我的小人游戏发展到了用跳棋棋子当作士兵，军棋棋子当作坦克，纽扣当作货币，扑克牌当作城市和基地的“即时战略”时代，有时那张大桌子摆不下十几座“城市”和近百名“士兵”、数十辆“坦克”，只好转移到父母的双人床上，铺上毛毯，弄出许多褶皱，形成错落有致的“地形”，往往对战局有着决定性的影响，不过在我的刻意安排下，无论敌人多强大，也总是棋差一着，被“足智多谋”的正义之师以少胜多而打败。还记得当年指挥着用橡皮泥插上火柴棍粘在军棋棋子上的“坦克”群，与敌人的坦克兵团在“群山”之间展开坦克大决战，场面之壮观，除了没有声光电，带给我的欢乐却绝不亚于十年后才出现的《命令与征服》，而且俨然集游戏制作者、玩家和游戏 NPC、AI 于一身，度过了那个快乐的童年游戏时代。

六年级第一次在同学家玩强手棋，开了多人游戏的眼界，回家后立马动手作了一个自制强手棋，为了吸引朋友们来一起玩，努力不断改进和创新，使自己设计的新强手棋可玩性越来越强，到 93 年准备申请专利时，棋中加入的股市、赌场和怪兽卡等创新要素，已经与两年后的《大富翁 3》有着异曲同工之妙了。特别是 94 年设计的海陆空军棋，更是总结多年小人游戏的得意之作，其中有许多关于战争游戏的构想已接近甚至超过现在的即时战略游戏。当年的专利申请说明书是这样描述的：“该棋是以海陆空三军争夺领海领土领空的全新军棋，第一次将航空母舰和原子弹等现代武器以棋拟方式展现出来，并取消军棋的棋盘点线结构，采用块状领土连接成地图，也改变以往军棋一对一的战斗方式，可以进行大规模大数量海陆空三军联合作战，同时游戏双方以领土和工厂的产值为后盾，定期用游戏货币购买战斗机、巡洋舰和坦克等武器，真实的再现了现代立体战争……”当我积极申请专利并向各游戏棋厂家自荐却四处碰壁的时候，96 年出现的《命令与征服》彻底粉碎了我的军棋革命梦想，尽管它与后来的《红警》离我理想中的战争游戏还有很大差距，但还是以较逼真的拟真性和爽快的娱乐性把我拉进了电脑游戏的殿堂，也明白了棋牌娱乐时代在电脑面前即将成为历史。朋友小军也是个超级战争游戏迷，从小时候每把必赢我的军棋，到高中时代对各种现代武器的熟知胜过课本，并是我设计的战争游戏棋忠实的玩友，最后变成 C&C 的俘虏，这时竟一边玩着 C&C 一边安慰道：“如果电脑是咱中国人发明的，那么创造 C&C 和 Westwood 神话的绝对会是你”。我报以阿 Q 式的苦笑继续看他玩，还不住央求道：“能不能让我也玩一把……”

细推起来，成为电子游戏玩家已有 10 年的历史了，也许是童年小人游戏的特殊经历，注定对游戏有着特别的亲和感，从任天堂的《玛莉》、《魂斗罗》，世嘉的《战斧》、《三国志》，PS 的《生化危机 1&2》、《寄生前夜》，及电脑游戏《大航海时代Ⅱ》、《暗黑破坏神》，虽然玩艺总是没什么长进，但也几乎是伴随着世界游戏产业的成长而成长。荣幸地作为游戏一代的一名老兵，回首二十年的风雨游戏史，从小人游戏到设计游戏棋，从 8 位机的《坦克》到《星际争霸》，相信现在的我连身体内的血液里也流动着游戏的细胞，甚至睡觉做梦竟然都在玩游戏：梦中的我玩的是《古墓丽影Ⅳ》，游戏中的一个科学怪人偷偷利用劳拉受伤后流出的血液，精心克隆出数百个新“劳拉”，妄图利用她们组成一个国际犯罪团伙，在世界各地为非作歹，劳拉得知后震惊得踏上了新的征途，当非常艰难地消灭了数十个凶悍的成年劳拉克隆人之后，终于在兰州装满数百个克隆人试管的巨大实验室中，与最终 BOSS 进行最后的对决……

有人偷笑了吧，信不信由你。

看看现在有些 5 岁孩子玩的都是《帝国时代》，已经令我们这些游戏老兵们唏嘘不已了，说不定 20 年后，他们也会写一个 20 年游戏史自娱，真是二十年河东，二十年河西，不是我不明白，这世界变化快。

对了，最近和几个志同道和的玩友成立了一个游戏工作室，根据当年的海陆空军棋制作了一部全新的即时战略游戏《第二次世界大战》，游戏分为回合制和即时战略两个版本，对现在的战略游戏下了一个全新的定义。该游戏国际售价 29.99 美元，全球已售出英文版 100 万套，中文版国内售价仅为 29.99 元人民币，即日上市，让老外眼馋中国正版玩家的幸福吧。第二代《第三次世界大战》正在全力制作中，还有一部 Quake 版的足球游戏，一部英雄无敌 2 版的三国游戏，一部网络版的大航海时代游戏，一部暗黑破坏神版的全新武侠 RPG 游戏都已投入开发中，我们的目标是要外国人争着英化我们的游戏软件……醒醒，又白日做梦了，还流着口水……

呵呵，原来又是南柯一梦，不过期望国产游戏更上一层楼，相信这也是所有国内玩家的共同心声。

谨以此文献给所有血液里流动着游戏细胞的玩家们。 **新疆　王麒杰**

《98 格斗之王》也已经发售了四、五个月了。榜上也升到了第三位，说 98 的有之，讲其不如 97 的有之，众说纷云。我想客观的谈谈我的看法：

首先从容量来看，98 肯定是要越过 97 的。这点都做不到的话 SNK 就该下课了。有人说 98 的画面不如 97 来得精细，其实这只是画风不一样，要知道我们玩了四年森气楼先生画的 KOF，突然换一个作画人，画风一变，难免会有人看不惯。客观的说，98 的人物画得还是很有性格的。

风马主持的“秘技天地”本来开头有一段马语(嘶?)，很精彩。然而风马失语已经好久了，是否得了传说中的“失语症”？特请风主持早日医好“劣疾”，重新向大家“每月一嘶”，不然“秘技”便逊色许多了。 **福建　SXH**

大墙画廊

想必大家已经看到上期中的错误了吧，“还我河山”中莫耐朋友的作品上的文字被漏登啦！自己糊里糊涂地也不知道是印刷的毛病还是忙于《MAGIC 地带》的制作工作而疏忽了，总之向莫朋友及广大读者致以深切的歉意！文字大致是叙述假扮舞的夏尔米骂众人是呆瓜后准备逃走……

为了让大家多欣赏画稿而不再去无聊地听我们两人的臭贫，就不多说了。还要卖个“广告”—《MAGIC 地带》想必已经发行了吧，各位有没有捧场啊，这可真是本人与 AKIRA 等同好的心血之作啊！总之大家又开学了，好好努力学习吧！——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▼《FF Ⅷ——魔女之瞳》成都 SILK

▲S：颇有女皇的威严哦，枪刃画得不太好。
P：地址只写“四川成都”是找不到你的。(『廊 POWER』：★★★☆)



▲《丧尸之斩》成都青羊区 不详

▼S：有种武打片中从远处飞驰过来的速度感。
P：对了，乱舞势力中为何无人扮破沙罗呢？他可不是我的专利哦！(『廊 POWER』：★★★☆)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在16开内（即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。），避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至8开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！



▶《湘北新生——八神》福永安 陈建弓

▲S：八神真要去了湘北，樱木恐怕真的要失宠了。
P：谁能告诉我湘北的17号究竟是谁？据说湘北最多只到16号（赤木）。(『廊 POWER』：★★★)



▲《舞一打开的心》河北沙河 李博

◀S：扇上舞的影子和她的唇印配得有些不太好。
P：她是为谁打开心扉呢？不会真是我吧？！(『廊 POWER』：★★★)



▲《色》 吉林 王湛乔

▲S：没脖子的色还是《侍魂64》中的2P形象哦。
P：突然发现她的辫子与“还我河山”中我的形象很象啊！(『廊 POWER』：★★★★)

◆画廊接力行动 FILE~6~:《格斗之末4》&《恐怖的DC 1》

(待续)

山河我逸

▲S：又是一个崭新的开头，为什么总把我刻画得这么笨蛋！
P：大家如果要接续此作的话，一定要写清楚哦。

▼『恐怖的DC』 广西蒙山 黄晨
（『廊POWER』：★★★☆）

▶《山崎龙二》长沙 YOKE

▲S：为小女孩削苹果的山崎看来还有善良的一面啊！
P：远处被打倒的混混是因为与他抢苹果而被揍了吗？（『廊POWER』：★★★☆）

▶《胜·负》上海 张磊

▲S：相信不论到了哪代霸王丸也不会就这样被牙神斩首吧！
P：好血腥、好冷血啊！
（『廊POWER』：★★★）

赏

(待续)

▶沈阳铁西区 D.F
（接续第三集99.1）
（『廊POWER』：★★★★☆）

▲S：被AKIRA看到后称赞不已，请寄详细地址。
P：我真的是如此适合当大蛇的人选吗？

山河我逸

龙哥热线



●请再详细解释一下彩色 GB 手掌机。(很多读者)

OK。在采用了反射型液晶显示器后,无论你在太阳下,或是在室内,都可表现出鲜艳颜色,其最大发色数为 32000 色中的 56 色,但这需要专用卡带支持,如果是老游戏,则只能按情况显示 4~10 色。GB COLOR 的所谓 TFT 液晶彩显,其最重要的特点是,画面上不会像以前那样留下十分晃眼的残像,这倒比显示出“五颜六色”还吸引人。值得一提的还有,该掌机可以利用通讯连接线进行资料的互换,就像以前的 GB 那样,同时,它还可以利用内藏的红外线装置进行资料互换。只不过,目前关于对应红外线传输的软件还未公布,因此其真正价值现在还看不出来,但却隐藏着很大的可能性。两节 7 号电池在正常情况下,能令彩色 GB 连续使用 20 小时。

●龙大哥,YOU 好。我是天津的读者,现有 GB 和 FC,太低级了,根本没法跟 DC 玩家比啊!请帮忙打听 GB 版“牧场物语”如何打出结局,谢了。另外,我汇款给你们,却拿不到书,请帮忙,龙哥,一定要帮我啊!救(?!)你了,我对 GB 特辑真是非常想有一本哪!一定要给我一个答负,如果钱没有汇到就把这封信里的 15 元买了 GB 特辑吧。请不要让玩友失望!!一定要答负我啊!算了我还是再汇 15 元过去吧。SORRY,龙哥,听说你们社里的信很多,我这封不知几时才可见天日。只有自己祝自己好运喽。有个小问题:为什么我的 GB 一开机时总有杂音并要一段时间后才可恢复?我玩一些深色游戏时屏幕总是闪烁。(河东区 华冒大街?华日王里? 陈伟)

可不兴信夹款哦!还有的读者情急之下用特快专递寄来现金,我们收到后发现没写清买何种书(或书买完了),只好再把钱汇回去(最糟糕的要数信夹百元大钞,近来已发生多起,且信夹款者往往表达不清要买何种书)。在汇款时请读者用最可靠的地址,并以最清晰的字迹(最岂胡乱连笔写“草书”)填写单子,一定要写清楚购买何种书。须知“予人方便,自己方便”,这样就能最大限度避免丢书。另外陈读者,你的 GB 开机有杂音,可能是掌机的喇叭或卡带有问题。而 GB 的显示屏本身就容易产生“残像”,角色一动就能发现。但这不是毛病。画面闪烁则可能是屏幕老化的问题。

●我有一台 7501,与日版有何区别?合金弹头 2 会不会移植到 PS 上?生化 3 会不会在 PS2 上推出?(复旦大学 夏伟)

美版机到了我们手中,已经和日版机没有了区别。面对多如牛毛的 PS 型号,请欲购买者不必拘泥。月华剑士果然不出所料,“要作也是给 PS”,大家都玩到了吧?合金弹头 2 按说也会在 PS 推出。生化 3,唯有在上级机种上推出才是金光大道!关于 PS2(暂称),本来认为 DC 发售时 SCE 会放些风出来牵制之,但没想到至今也没透露一点儿。也许 SONY 采用全新技术从而获得技术突破那也说不定。

●生化 3 会不会在 PS2 上推出呢?(不少读者)

“3”怎么也得到 2000 年吧?机种完全未知。因为新作必须要进步。不过多说几句,对于 DC,较知名厂商卡普空是“够朋友”的:听说其所有 CP SYS 基板作品都要移植给 DC(“漫英对卡普”已经于 DC 上发售完毕)。在其对 DC 的计划中,还有一个洛克人的游戏,但厂方不打算将之定名为“9”或“X5”,而是重新起一个能表达游戏内涵的名字。该公司很可能会利用 DC 的功能使传统游戏进行一番改头换面。另就 DC 上的那部“维罗妮卡”来说,卡普空可是下了一番力量的,“DC 卖出多少台,BIO:CV 就能够卖出多少部”。

●先预祝龙哥春节快乐!销量永远 NO.1!我有幸看到了著名的《MACROSS— 可有记起爱?》,明美的歌声“余音绕梁丽,三日不绝”。我拿出绝对珍藏的《95 缩印本》连看三遍“三栖人”中对超时空的介绍,之后再看了《三栖人非卖品》,发现漏了介绍它的作者了。因为我在游戏的片尾看到“原作:スタヅオぬえ”。唉!你们光顾介绍美树本晴彦大师了。这个作者名字是啥?可有他的简介?我想了半年,终因经验值不高,现在才写信询问。明美最后那首歌(决战歌)的歌词你能寄给我吗?(内蒙古呼市 钦州金杆读者 吴帅)

经直接质问 XYM,得知那是 STUDIO ぬえ会社,是 MACROSS 系列动画的出版社。歌词要听就要听原唱国语言,翻译过来就没劲了,非常没劲。所以我们如果粗通英文或日文就好了。

●我的是 5502,我朋友 A 君的是 7000。我的 PS220V,他的是 110V,不知他的是否被动过。我买了块金手指,插上后画面跳动不已,老板说我的 5502 是欧洲版,不对应金手指,不知他说的是否对?昨天,A 君叫我陪他买了个振动柄,背面是“MADE IN CHINA”,老板说是原装的,我一看,做工还挺精细,A 君回家一试却不能正常游戏,用我的振动柄(背后“MADE IN JAPAN”)一试却可正常游戏,而用我的 5502 试这个新买的手柄却能正常游戏,不知是何故?请龙哥费心帮忙一下。(成都 邱建平)

你两个朋友,从买游戏周边的过程中获得的乐趣也不小啊。7000 型的工作电压是 110V。金手指也应能在欧洲版使用。振动柄最早有日本和韩国制的,还是那句话,只要作工足够精细,必是原装,既不用问,更不用试,就用眼睛看。你的 5502 能用那个手柄,说明手柄没问题,可能是 A 君的 7000 型有问题,因为手柄这种通用件是不可能分美规和日规的。一个真正的“日本制造”手柄,又岂是千百个地下工厂的仿制品所能攀比得起的?手柄太重要了。

我想提出街机族和闯关族的概念。街机族不打家用机或兴趣不大;我作为一名闯关族成员,不仅热衷于家用机,还较热衷于电玩文化,关心电玩界的发展动态。闯关族是幸福的,他们能在更多的领域中遨游,然而在街机不曾有的领域中也有被街机族嗤之以鼻的。“你打我一下,我打你一下——这也叫战斗?!”这是我认识的一位街机族对 RPG 回合制战斗的评价。我们得承认这话有一定道理,否则现今的 RPG 和 SLG 也不会向着半即时与即时战斗方向发展了。不过,也正是这种回合制的战斗才吸引了当初众多的玩友。即使在今天,回合制仍有很广阔的市场,众多的闯关族也仍怀念、喜欢这种设定。特别是已深入人心的某些游戏,擅自改动只会造成失败。“兰古瑞莎Ⅲ”的命运是有目共睹的。☎中南民族学院 谢春明

●千万别说 PS 的坏话（合理的除外）！这个世界是需要和平的！PS 会不会移植魂之利刃 2？PS 手柄玩格斗真的令人谈虎色变吗？感觉也不会太差吧？另外，哪可以买到游戏中人物的玩具呀？北京有这种专卖点吗？（河北涿州玩迷于新疆库尔勒市）

PS 显然无法移植刀魂 2。关于 PS 的手柄，我始终认为非常过分。然而适者生存，贵在适应。昆山一读者指出，在 PS 手柄方向键上搭上一块手帕，比土星手柄不次！龙哥一想，虽夸张了些，却也有些道理，你可依法试之。关于游戏玩偶，我国许多专卖店都有卖的，格斗人物可不少呢，什么豪鬼、平八都有！像泥塑一样。

"忧郁王子"的徒弟参上！玩友热泪盈眶！

——1 期包打听中关于"雷神传说·光之"的解答如下：①李羽中玩友大概记错了，此游戏中只有"无限使用的火炎剑"，并无"无限使用的冰冻剑"②四种宝石（蓝绿红黑）共 60 颗③集齐并无多大作用，大概可以在"收集宝石排行榜"中占个首席。但得到一颗宝石能使精灵的体力加 5，精灵的最大体力为 400。大家手上还有多少关于此游戏的疑难，可一并拿出，本人有 99.9% 的把握帮助龙哥解答。（上海闸北区景凤路"忧郁王子"的徒弟 费祺）

——1 期关于"浪漫沙加 3"中寻找火术要塞的问题：去火术要塞，首先去村子阿凯（アケ），向村南走，可进入原始森林，一直向下走，从树叶楼梯上下来，再稍向右向上走，顺着道路再向左走，画面切换，向上走，画面再切换，顺着路向前有一直通大树的树叶楼梯，爬上长青藤上大树，可到妖精村。在妖精村的杂耍场中救出一妖精，然后在村中打听，得知跟着蝴蝶走便可去火术要塞。但各种颜色的蝴蝶中哪只是真的呢？去最上层里边的房间，那位你曾救过的妖精会告诉你真相，下面自己玩吧！（苏州中学 金震华同学你好！多谢你热心来信。你总买不到游戏 BGM CD，龙哥也替你着急，为了一套 PINK FLOYD 的"墙"，小天天也苦等三年才买到哥伦比亚周年纪念版。世嘉公司最常推出 CD，街机家用机经典 BGM 都有，日本这方面很发达。除非有店家乐于进货，否则你很难买到。）

——MD 版"兰古瑞萨Ⅱ"中，只有两位指挥官能领司"瞬间传送术"，即：リアナ（莉亚娜）和ラナ（拉娜）两姐妹，只要让她们沿ヒーテー（修士）、ブリースト（司祭）、ハイブリスート（大司祭）转职，即可修得隐藏职业エージェント（大神官），可领悟得"瞬间传送术（テルポート）"。（广西柳州市柳钢二中高 97(3) 班 文康培："我想，SS 没有想像中的差，至少游戏是贵精不贵多，玩游戏是看各人的，若去街机厅让格斗高手玩 FF8，他也不会认为此 GAME 有何棒！游戏机是平等的"。龙哥另致谢保定市南市区王晓晶同学）

——FC"勇 4"进入迷之洞窟方法：马腾玩友，你所指的洞窟的门是否被瀑布给挡住了呢？是的话，只要拥有"干涸之石"这特殊道具即可。此石藏于地图西部大陆上一个靠海的小渔村（因村不够档次，无法以飞行魔直接进入），非得在夜晚（白天无用）进去时便会发现涨潮的海水将村中一块陆地给淹没了，只有块非常显眼的地是干的，等白天海水退后，进村在那空地上调查之，即可得到"干涸之石"。进入迷之洞窟后可为勇者或战士莱安装备上最强之剑，此剑攻击力比被龙王加了攻击后的"天空之剑"威力再高出 20 点以上）——此题由四年前打通此作，并请马腾玩友多包涵多探索的武汉 李伟、蒋烈君二位铁杆读者热心回答

包打听

●太空战士 3：在康南（カナーソ）的右边有一座山，主角到达山顶后会被一条飞龙带到一个鸟巢。在鸟巢里和一个怪兽打了起来，可是，不管主角怎样戟它，就是打不死它。请问如何战败这个怪兽。（无时无刻都在（龙哥哑然）等待回音的逯媛）

●MD"新乞丐王子"在通过了仙境花园，并按指示获得宝物后，为何总无法开启海港中的古墓之门？也无法通过沙漠，致使游戏无法进行下去。令我心急如焚，恳请龙哥代为打听，感激不尽。（广东揭阳 常欢）

●MD"梦幻模拟战Ⅱ"：1，海因该如何转职才能在最短的时间内学会"召唤"和"传送"魔法？2，为何要魔杖和圣杖之分？不同在哪？是否魔系和圣系跟转职有关？（福建建瓯南雅地税所 赵旭）

●MD 斗技王中第一个山洞中有一个手拿鞭子的人身边有两个宝箱不知怎样取得？（合肥三十一中初三(3) 凌超）

●勇 6：在梦之世界恢复真身后，在王城发生了麻烦。于国王卧室中发现沉睡的国王和王后，我依样买了贵族之衣，果然进了城，但就是找不到卧室，在楼上的右方楼梯口有一士兵把守，死活不让进，言语中似乎提到了大臣凯班，我认为这是卧室无疑，但无法进入。已和王宫所有人对话，无结果，左边有一厨娘对话有选项，不知何意？王宫外也已对过话，不知何处遗漏。我升级的乐趣在半道被扼杀了。（东北财经大学罗剑峰）

●MD"皇帝的财宝"中走完最后一个迷宫后，按剧情发展需要乘坐小林筏，请问如何才能得到小木筏？（武汉 李伟）

●我囊中羞涩。近日偶听一玩家提到"32X"性价比不错，特来请教龙哥 MD 加装 32X 后可以玩 SS 游戏吗？其兼容性、画面、音响效果如何？（江苏徐州 L.H）

提类似的问题的有好几封信。32X 是加在 MD 上面的、可以玩老 MD 卡带和 32X 专用卡带的提升装置，它能提升 MD 性能使之显示三维画面（专用卡带）。但却达不到 SS 的性能。更谈不上兼容性问题。另，本刊以前提到的"影音魔术家"乃台制，国内鲜有店家出售。

●每次看着 SS 和 PS 的拥有者争斗不休，我都很心痛，我们不能再打内战了！大家都是闯关族，何必分贵贱？FC 不是还有人在玩着吗？你能说他们都弱智吗？☎镇江市花山湾 吴琨　"FC 最酷，土星二酷。"☎龙哥

●我连做梦都想买一部 PS ☎柳州 王佳

●待玩过"街霸 ZERO3"后，才知道贵刊的"PS 的 2D 机能很差"的论断却又不攻自破了☎重庆九龙坡区 陈渝

"短帧？好与差是相对的，看你跟谁比了。"☎无责任天师

●对本期杂志：太贵了！却又不自觉地买了（你心太黑，我心太软）☎江苏常州市清潭新村 刘操

●最希望看到：《真电软·天师地狱变之真人版解析》☎四川宜宾市清华街李谢伟

"给我来一瓶五粮液先，再给你变"☎与李白饮酒的人留

●对某游戏的一句评语：街霸 ZERO2，为了你我买了土星！对本期杂志的评语：为什么没有介绍 SS 游戏？为什么？☎首都东城北河沿大街 张竟

"卡普空的游戏较深奥，你的土星买对了，抓紧按今明两期电软的法子练习吧！RGB 和 STICK 必备哦！"☎火引弹

●"VF3TB 的 DC 版关节和水面处理得不好，训练模式过分，对战模式没有！游戏性、操纵性却完全移植！DC 之 VF3TB 的 REMIX 版不出，我心不甘。☎认为世嘉很有必要推出家用机新版本 3TB 的日本 DC 玩家

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

实况世界足球·胜利十一人3~法国世界杯98最终版

(WORLD CUP FRANCE 98 FINAL Ver.)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD-ROM



98年的足球游戏出了很多，都在借法国世界杯的"东风"，可是能让人玩不厌的还是KONAMI的"实况世界足球"系列。

这款"最终版"乃是"法国世界杯98"的改进版，后者是随着世界杯决赛开幕而发售的，由于制作时间的原因，队员的设定于实际情况不符，本作对这一点进行了改进，队员及阵型完全按照实际设定，使真实度有很大提高。不过，人名虽然也改了，但仍然不是队员的真实姓名，只不过发音很象罢了。

操作方面的改动不大，但球速和球的重量感有了明显的提高，球飞行和落地弹起的样子更接近真实了。同时，远射更加准确和有力，进攻变得锐利好看；而防守时队友的补位意识也提高了，象前作那样轻易连过几名对手的情况减少了很多，防守变得容易、可靠；在罚点球时，守门员即使方向判断正确，也有扑不住的时候；给人总的感觉是比赛节奏变快了，真实性和观赏性更强了。

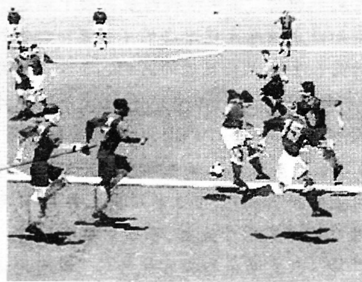
另外，本作中特别设计了一支世界杯落选队，将罗马里奥、儒尼尼奥等落选国家队的大腕球星选入队中，喜欢他们的玩友也能过过"阿Q抄赵太爷家"式的干瘾。奇怪的是，本作的容量竟然比前作还小，看来程序真是越编越精。

——北京 安心

角 色：8.5	原创性：8
画 面：8.5	上手度：9
音 乐：7.5	移植度：——
情 节：——	投入度：9.5
操作性：9	总评价：8.57
玩此游戏时间：累计30小时	

FIFA 足球 99(FIFA 99)

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD-ROM



电脑著名球系列最新作的移植版。移植的效果应该说是相当不错的，其游戏性得到忠实体现，画面也还说得过去。

"FIFA"系列最令人称道的是其良好的操作性和流畅感，这在99年中得到充分体现。球员跑动顺畅，重心感也有较好的表现。两三个球员间几次传递便可完成一次流畅的配合到前场打门，给人行云流水，一气呵成之感。可以说，FIFA系列的手感和上手性都是极佳的。

此外，华丽的个人动作也是FIFA系列的卖点之一。

但FIFA的缺陷和前几作一样明显：人物动作机械、生硬。也不知它的设计者们是怎样进行的动态模拟，反正球员们给人感觉除了穿着冰鞋外，似乎身上还安了弹簧、拉了橡皮筋，全然没有人应有的协调和柔韧性。

另外，游戏的真实感也存在问题。在99中，技战术的运用，球员之间的跑位配合，对高空球的处理，射门及扑救的角度和方式，甚至包括其精心设计的某些华丽个人技术，都与现实情况大相径庭。好在真实性并不等于游戏性，它的某些设计也不一定就不好。

顺应某些人的"爱好"，游戏中不仅有了斗殴，更增加了假摔，这下球员情绪体现得够充分了吧？就差黑哨了。这也就是我们一向认为最健康的足球游戏，残念……

——重庆 ZK

角 色：7	原创性：——
画 面：7.5	上手度：8
音 乐：7.5	移植度：8
情 节：——	投入度：7.5
操作性：8.5	总评价：7.7
玩此游戏时间：7小时15分	

GT赛车(GRAN TURISMO)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 RAC 媒体 CD-ROM



很多玩家都喜欢拿"GT赛车"同"R4"相比，实际上，两者并没有完全的可比性。

"GT赛车"无论从风格还是实际操作感来看，与"R4"都是完全不同的东西。赛车的制动性方面，"GT"模拟得更为真实，实车感也更强烈，同样是甩尾打弯，"R4"显得更容易，当然也更虚假一些。

从表现形式上来看，"GRAN TURISMO"也更象赛车比赛，而"R4"最大的一个缺点是在很长的一段时间里，主角的赛车表现得更象一个"孤独的长跑者"，"R4"所强调的单单只是技巧和与时间限制的争夺，没有车与车之间追逐的快感，而这正是赛车游戏所必须包含的精髓。在这一点上，"GT赛车"更为出色。

"R4"是一个比较讨巧的作品，好看，但称不上一流。真正的赛车游戏，还是非"GT"莫属——如果能够在赛道方面再有所改进的话。

另外插一句，上次的仁兄对"R4"的评判过高了，真正来看的话，"R4"与"GT"相比，也就是8:10。

——SONIC

角　色：8	原创性：9
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.43
玩此游戏时间：40小时以上	

古惑狼3·徒步！世界一周

(クラッシュバンディクーブッとび！世界一周)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D-ACT 媒体 CD-ROM



如同马里奥之于任天堂、索尼克之于世嘉，古惑狼已经成为了索尼SCEI的代表物。

古惑狼系列一直不能超过马里奥或者索尼克的原因并不在于画面或者速度感或者道具的多样性，而是缺乏一个领军游戏所必须有的特点和灵魂。说得更确切一点，它可以算做是一个不错的卡通游戏，但是还无法达到代表作所应有的水平。

一个游戏之所以能够成为一个公司的代表作，首先必须要具备的是操作简单，但强调技巧；其次还要有复杂多变的细节和爽快的操作感。遗憾的是，虽然古惑狼具有这些优点，在三维上也有不俗的表现，但是却没有将这些优点很好地融合在一起，成为一个独特的节目。相反的，玩古惑狼时，玩家常常有玩卡通游戏合集的感觉，这不能不说是它的一大败笔。

古惑狼需要更多的经验——而不是激情。

——上海　PLAYSTATION

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：14小时	

98一级方程式赛车(FORMULA 1 98)

机种 PS 厂商 PSYGNOSIS 类型 RAC 媒体 CD-ROM



F1赛车是号称世界上最快的比赛，但也是最难制作的游戏。

所有的F1赛车都必须毫无例外地强调真实性，这使得玩惯了其他赛车的普通玩家们，觉得入门有点困难。画面方面，由于真实性的要求限制了取巧的范围，其背景和赛车的美观程度是不能和"R4"之类作品相比的。

这也是为什么F1一直不能在亚洲唯美主义玩家中得到好评的主要原因。

PSYGNOSIS在游戏中采用的模拟手柄操作方式具有很好的操作感，但是振动感似乎不够，撞击和在沙地、草地上行驶时没有感觉。游戏没有对入门玩家进行比较行之有效培训的模式，也没有足够的资料向玩家介绍不同赛道的特点和车队的简况，整体结构平平淡淡，缺乏新意，似乎不是一个续作，而只是旧作的延续。

F1赛车也是游戏，作为针对PS而出的软件，就更应当有家用游戏的特点，而不是一味地虚拟真实。如果对漫长的读盘时间都不加掩饰，就更显得游戏设计者缺乏创造力和想象力了。

——KEN

角　色：7	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.21
玩此游戏时间：30小时以上	

真人快打4(MORTAL KOMBAT 4)

机种 PS 厂商 MIDWAY 类型 3D-FTG 媒体 CD-ROM



时下，美版游戏也进站不少。

可能是看到"3D街霸"和"3D侍魂"眼红的缘故，"KM"也出3D版了。"KM"系列曾在ARC和SFC、MD上是深受玩家青睐的，但在次世代机种上却显得有气无力了。虽然PS和SS都有移植，可总归来说无创新成了此游戏的致命弱点。

"KM"系列一直以血腥、残暴和真实角色形象为特色，终结技等杀人技法和美式的操作形成了鲜明、独有的个性。这次，"KM4"给了玩家一个换汤不换药的感觉，而且这"汤"换的也不太妥当，原因就是"KM"系列一直是以真人扫描而成的，如今为了随大潮，居然将自己最大的特色给抛弃了，原来译成的"真人快打"也要取消了吧。在选人画面和必杀技操作上也和先前之作相似，无明显改进。战斗胜利时人物姿势特写也逃不了借鉴之嫌(3D街霸)。

总体来说，本作利用PS的光、影、声、色将阴郁、恐怖的杀人气分表现的淋漓尽致，这也就是我为此游戏称好之处吧。

最后，希望"KM"能在新时代的环境中，象影片"魔宫帝国"和其续集那样受人注目，个性突出。

——甘肃　3D MAN·刘刚

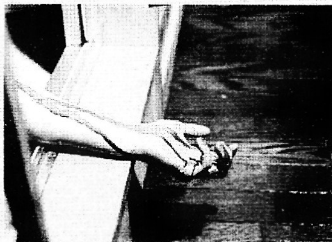
角　色：7	原创性：8
画　面：8	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：6	投入度：7
操作性：6	总评价：6.38
玩此游戏时间：不明	



音乐小说保存版 2·恐怖惊魂夜 特别篇

(サウンドノベルエボリューション2·かまいたの夜 特别篇)

机种 PS 厂商 CHUN SOFT 类型 AVG 媒体 CD－ROM



未拿到此游戏之前，本人对它的期待值颇高，很想早点见到它的“恐怖”。但当我拿到手后，又是无比的失望。

游戏并不怎么样，可以说，很不行，背景设计还算一般，但全部是静态，只有雪花是飘动的，但不真实，人物设计就更别提了，全部都是蓝色构成“影子”，使人无法看见人物衣着和相貌，只能通过头发长短辨认男女。

这些都还不算什么，但最令我们中国玩友头痛的是文字，玩家对着屏幕上成篇成篇的日文，又看不懂，还得不停的按“0”，玩家只能依靠等了大半天才出来一个选项来令主角去做什么，这好象在作选择题一样，只不过是日文的。由于是长篇长篇的对话，令玩家不仅感到苦闷，又感到无耐，因为看不懂日文，很容易选择一些离题的选项，最终致使游戏“GAME OVER”(不是爆机)。CG 是唯一可以欣赏一下的画面了。

总之，这是一款令人(尤其是中国玩家)非常失望的作品，令人不敢恭维，难道 CHVNSOFT 就以这种软件来献给大家吗?希望它的后两款游戏“凝切草”、“街”别再这样令我们失望了。

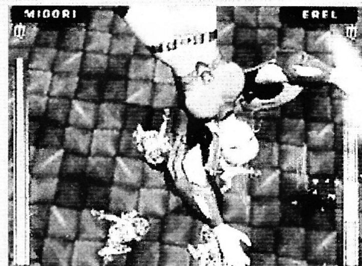
——安徽蚌埠　李惠

角　色：6.5	原创性：7
画　面：6	上手度：6.5
音　乐：7	移植度：10
情　节：7	投入度：7
操作性：6	总评价：7
玩此游戏时间：不明	



封神领域 Eretzvaju(封神领域 Eretzvaju)

机种 PS 厂商 YUKE'S 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



99 年 1 月，缺少了史氏与南梦宫，喧嚣的 PS 骤然沉寂，似乎是在避 DC 锋芒。只有众多中小型制作公司还在为生计奔忙。

新类型 3D 格斗游戏“封神领域”亦出自此类公司之手。很明显，这称不上是什么大手笔的制作。但已十分用心。人物设计还行，有些象“斗神传”中的人物，不过 3D 人物的脸部刻画有些变形；系统较为简单，只是手感不佳，使便利的操作打了折扣；必杀技的设计很酷，特别是中远距离投技每一款都象超必杀一般，但格斗游戏的狂热点——连续技，在“封”中就显得太弱了；另外的不合理处是浮空后的追打用空中受身逃脱太轻松了，背部也可进行防御的设定使战略性大为减低。

尽管如此，仍应指出，“封”的可取之处在于创新。模仿或许能保证一定的销量，而面对创新的危险是需要勇气的。

——江苏昆山　王伊浩

角　色：8	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7
操作性：7	总评价：7.5
玩此游戏时间：6 小时左右	



心跳之放学后～哦★提问啦

(ときめきの放课后～ねっ★クイズしよ)

机种 PS 厂商 KOANMI 类型 ETC 媒体 CD－ROM



KONAMI 公司“心跳”系列的又一弹，与以往“心跳”系列作品不同的是，本作的“恋爱”方式比较新颖，可以算是“心跳”1.5 代吧！看来柯拿米人只要稍动一点脑筋，就能令玩家高高兴兴的把“铁”掏出来。

本作的阵容是心跳系列中最强大的，总共十四人可选择为同伴，包括早乙女好雄，不过他是不会在传说树下等你的。

一般 ETC 类的作品，都要运用不少游戏之外的知识，本作也不例外，之所以名为“放学后”主要是因为本作的女孩的好感度是依靠玩家平时回答同伴提问的好坏来决定。

正因为有十四人可选为同伴，而问个人的兴趣、爱好和善长又有所不同，会问你不同方面的问题，所以要求玩家是一个博识的人，象诗织会经常问你学习方面的问题，而虹野会经常问你体育方面的问题，所以在选同伴时要做好足够的心理准备哟！

本作是继“心跳剧场”这一“专业”系列的又一次创新，虽然还是那看了千百遍的十几张面孔，但这次还是会带给你不同以往的新鲜感。如果你想在玩 GAME 的同时丰富一下自己的知识，那么，请加入这个“第二课堂”。

——河北保定　李冬

角　色：8	原创性：6
画　面：6	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.56
玩此游戏时间：不明	



樱大战·帝击画报(サクラ大战·帝击グラフ)

机种 SS 厂商 RED 类型 ETC 媒体 CD－ROM×2



没想到在 DC 上改建的帝剧大楼建起以前，我还可以听着那熟悉的背景音乐，在“望君珍重”的大楼里再转一转。

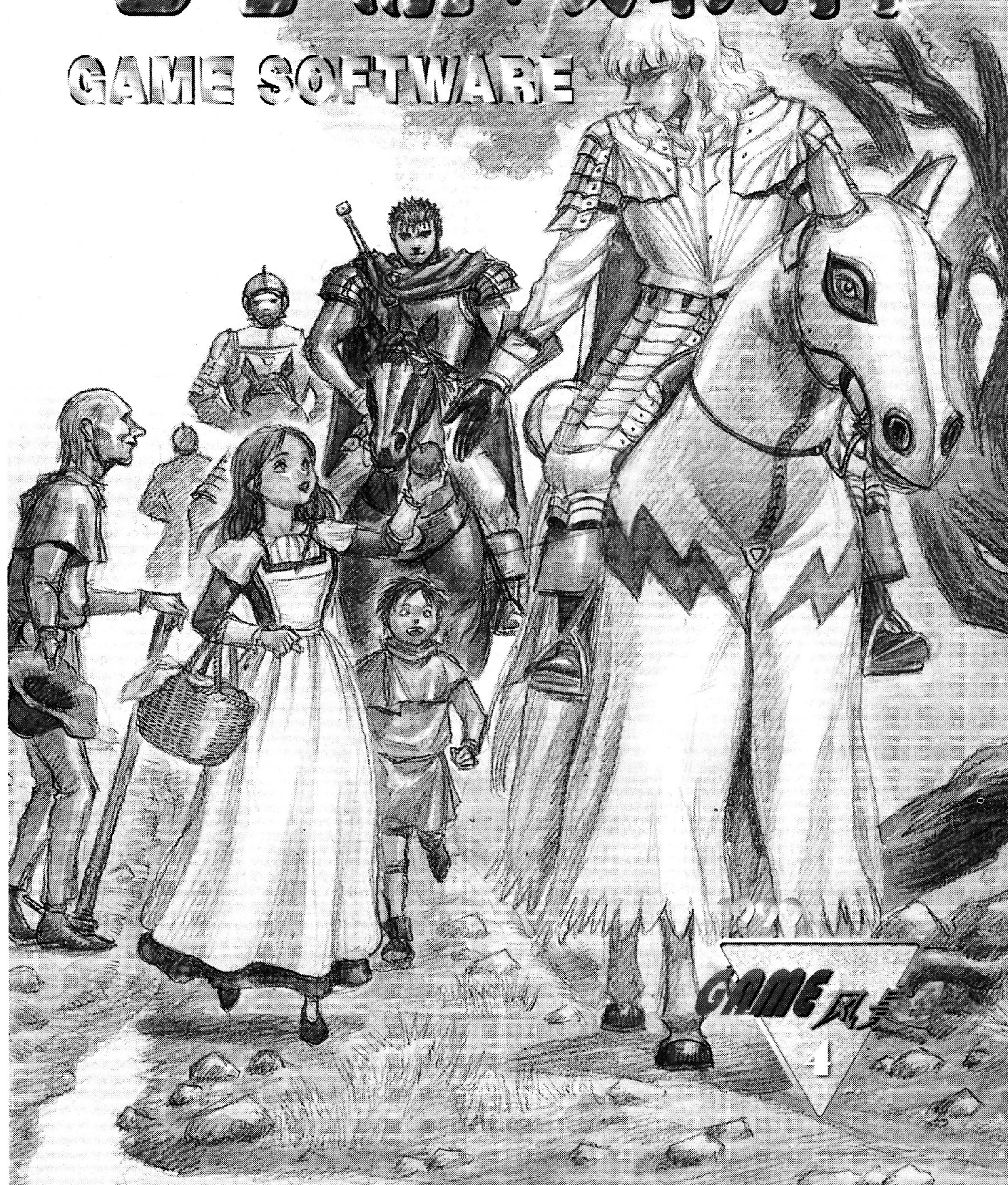
可能此 GAME 要让玩家用温习的感觉来玩儿，一切操作与人物照旧。值得收藏的东西很多：要用五小时才可答完的问题；美丽的画集；带有花组图案的花札；军人将棋；配音人员访谈以及可以玩儿三天(游戏中)的“公演睡美人”……任何一项都是让樱迷满意的东西。但也许是土星末期作品的原因，许多细节部分都不及“樱 2”，按我想象中的应该是：背景音乐是重新编排过的(实际只是从“2”中节选三段)；迷你游戏为主要卖点，挑战性更强，可一玩再玩(实际却不想玩第 2 遍)以及与花组同事们久别重逢的热情等等。其实这些要求并不高，但毕竟这是一个在发售前便可想到那低得可怜的销量上限的软件，满足吧。

想的远一些，如果 DC 没有翻版软件的话，这款游戏对于我国众多的樱花 FANS 来说，也许是 Dream end 了。

——长春　李一卓

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：7	总评价：7.38
玩此游戏时间：8 小时 30 分	

电子游戏软件



游戏新闻眼

娱乐 AMUSEMENT
E3 和 TGS 开幕前夕特别报导 本刊将派记者出席业界“两会”

本刊讯 游戏业界最盛大的两个展览会“东京游戏展”(TOKYO GAME SHOW)和“E3”(Electronic Entertainment Expo)将分别在3月和5月召开,这两个展览会是世界最大的数字娱乐展览会,也是各游戏厂商最重视的游戏展。本刊曾两次派记者参加E3,但从未参加过“TGS”,今年本刊将分别派记者参加“两会”,并应SONY公司邀请首次对日本游戏公司总部进行访问,届时双方将就SCEI进入中国市场的途径、中国市场的现状进行讨论,还会就中国电玩迷关心的问题采访SECI相关高层人士。

99年春季第六届“TGS”定于3月19日至21日在日本千叶县幕张展览中心召开,由于出版周期的限制,不能在本月就进行实况报导,下面先将大会概况介绍给大家。本次“TGS”吸引了82家会社参展,共设1530个展位,分别有游戏公司、出版社、PC游戏公司等等,是历届以来规模最大的一次。展会上预定展出的游戏总共有333款,包括PS—160、GB—36、WS—35、WINDOWS—33、DC—28、N64—11、SS—8、MACINTOSH—2、NGP—1、其它—19;按类别分的话,则分为SLG—82、RPG—46、ACT—42、AVG—33、RAC—19、SPG—18、PUZ—17、STG—14、ETC—65。

“TGS”是世界上最大的游戏展览会,展会上无疑将展出个厂商最新的游戏作品,以CAPCOM为例,在“TGS”上它将展出使用迪斯尼动画人物的PUZ“挑战魔法方块·米奇出演”(PS,3月18日发售,够绝的,展会头天发售);“トロンにコブン”(PS);“ダンジョンズ&ドラゴンズ コレクション”(SS,龙与地下城);“パワ　スト　ン”(DC,能量宝石);“MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES”(DC,TGS之后马上发售,3月25日);“ストリ　トファイタ　ZERO3”(DC,街霸ZERO 3);“バイオハザ　ド 2”(PC版,生物危机2,想必会令PC迷欣喜若狂的);其他公司会拿什么样的作品出展,请在下期“TGS”直击报导中详细收看。

今年“E3”预定5月12—15日在洛杉矶召开,其中12—14日将召开各种会议和研讨会,13—15日为对公众展览的日子。IDSA的董事长Douglas Lowenstein透露:这次“E3”不但会展出全新的软件,还会展出新的PC和家用游戏机硬件,以及相关的INTERNET技术。记者相信这里面会包括即将在美国发售的DC主机。“E3”最有价值的就是各种研讨会,今年的“E3 '99”将召开6个研讨会,内容大致包括:了解软件交易市场发展趋势(Understanding Software Development Deals)、建立游戏的名牌战略(Building Brand Strategies in Interactive Entertainment)、人工智能和玩游戏(Artificial Intelligence and Gameplay)、因特网上的游戏软件市场与发行(The Internet for Marketing and Distribution)、建立与游戏消费群的密切联系(Creating Powerful Public Relations for Interactive Titles)、最新发展动态(Late – Breaking Session);会议所涉及的领域包括:销售(Marketing)、游戏开发(Game Development)、游戏发行(Development Issues)、商业趋势和研究(Business Trends/Research)、网络娱乐(On – Line Entertainment)。哇——,请各位读者想象一下,这些研讨会对游戏业乃至全世界的影响有多大。仅从这里就能看出,我国的游戏业相差的不仅仅是经验和金钱,我们差得太远了,想赶上必须先努力学习。

距离“E3”召开的日子似乎还较远,但驻美国特约记者叶展已经报名了,这次他不但会从“E3”现场发回报导,而且还会参加专为记者举办的新闻发布会,直接面对业界诸多“大佬”,大家可以想象精彩的实况报导在等待着我们,本刊预计会在7月的杂志上刊登,请大家留意收看。

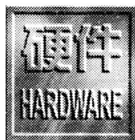
事件 EVENT
第三届 CESA 软件投票活动举行 以振兴和发展电脑娱乐为己任

本刊讯 一年一度的“CESA大奖”目前正在召开,这是日本电脑娱乐软件协会(CESA)所举办的年度游戏软件评奖活动。

参加评选的游戏为98年1月1日至12月31日之间推出的游戏,共有78家公司的322款参选,其中包括PS—201、SS—63、W95—22、N64—16、GB—15、DC—7、MACINTOSH—2、NEO·GEO—2、W95与MACINTOSH兼用—4;奖项分为大奖1名、优秀奖若干、部门奖5名(分别为程序、剧本、图像、音乐、角色)、审查员特别奖若干。

评奖者分为厂商和游戏者两部分,游戏者可以寄信投票、在“东京游戏展”特设投票点投票、也可以通过国际互联网投票(网址为:www.cesa.co.jp)。

“CESA大奖”是全世界最大的电视游戏软件大奖,代表全世界最高水平。记者分析:今年大奖的归属将在“塞尔达64·时之笛”和“生物危机2”中产生,究竟花落谁家,请各位静待佳音。



世界上第一部真正意义上的128位机诞生

本刊讯 3月2日，SCEI向全世界宣布：PS后继机种已经由SCEI和日本东芝公司合作开发，并且在公司的主页上（www.scei.co.jp）详细公布了新主机的技术数据。本刊随后打电话向日本SCEI公司询问此事，得到该公司负责人的肯定。当晚，日本各大媒体对此事进行了全面的报导，有些电台和电视台甚至终止正在播出的节目，插播SCEI发布新主机的消息。至此，传闻已久的PS2终于展露在世人的面前了；但主机的正式名称未定，目前SCEI仅以"次世代PS"（即下一代PS的意思）来描绘它。

这部主机采用东芝公司最新研制的128位CPU"EMOTION ENGINE"（简称EE，情感引擎）做主CPU，可以对数量庞大的多媒体数据进行高速处理，拥有处理大量polygon的能力和进行MPEG2解码（即可以看DVD），浮点运算能力达到6.2GFLOPS，采用最先进的0.18微米的制作工艺，同时也是民用领域第一个真正意义上的128位CPU。搭载了DRAM的图形处理芯片具有强大的处理能力，最多在一秒钟内可以处理7500万个polygon（指不附带任何效果时，加载各种处理效果时也能达到2000万个polygon/秒），可以生成与CG电影媲美的3DCG。使用这块芯片所生成的图像不但可以对应现在和将来的高清晰电视，而且还可以直接用电脑显示器，最高解析度可达1280×1024点。

这部主机不但可以使用将来开发的专用软件，而且也可以使用PS的软件。为了达到与PS的兼容，SCEI与LSI logic公司合作开发了一个专用I/O处理器。该处理器是在PS用的CPU基础上改进而成，可以100%兼容现有的PS软件。同时，主机采用电脑业中通用的USB和IEEE1394界面标准，可以轻松地实现与各种民用电脑进行数据交换。目前公布的新主机软件存储媒体为CD－ROM和DVD，将来会不会出现硬盘之类的媒体，现在还没有消息。

SCEI没有公布新主机预定的发售日和预售价，但在3月1日的"日经新闻"对新主机的"抢先"报导中猜测：新主机将在2000年3月之前发售，按照PⅢ电脑的性能价格比推算，新主机的价格会在100000日元（约合人民币7000元）以内，但到发售之日应远低于这个价格。另据其他未经证实的消息称：PS2的价格会在50000日元（约合人民币3500元）一下。而来自美国方面的消息称：SCE OF AMERICAN会在99年9月在美国推出PS2，售价也有两种说法，一说在850美元以下，一说为300美元。从日本和美国的两种截然不同的价格传说中可以看出，一种倾向于相信高价发售（100000日元和850美元），另一种则相信会以正常价格发售（50000日元和300美元以下）。目前发售日和售价仅仅停留在猜测的阶段，我们只能拭目以待。

主机的大致数据列表在本期刊出，由于详细技术数据很多，本刊将在下期专门撰文介绍，望读者留意收看。

CPU 128位"Emotion Engine"
- 时钟频率：300MHz
- 高速缓存 命令：16KB、数据：8KB＋16KB(SP)
- 主内存 Direct RDRAM

内存容量 32MB
- 内存总线带宽：3.2GB(GIGA BYTE)/秒
- 协处理器 FPU
- (浮点乘法累加器×1、浮点除法器×1)
- 矢量运算单位 VU0＋VU1
- (浮点乘法累加器×9、浮点除法器×3)
- 浮点运算性能：6.2GFLOPS/秒
- 3DCG坐标运算性能：6600万polygon/秒
- 压缩图像解码：MPEG2

图形芯片 "Graphics Synthesizer"
- 时钟频率：150MHz
- DRAM总线带宽：48GB(GIGA BYTE)/秒
- DRAM总线宽：2560bit
- 象素构成 RGB：Alpha：Z－Buffer(24：8：32)
- 最大描画性能：7500万polygon/秒

声音处理 SPU2＋CPU
- 同时发声数 ADPCM：48路(SPU2)＋软件音源
- 采样频率：44.1/48KHz

IOP I/O处理器
- CPU核心：PS CPU
- 时钟频率：33.8/37.5MHz
- Sub－BUS：32bit
- 输入输出：IEEE1394，USB
- 通信接口：对应PC－Card(PCMCIA)

媒体 CD－ROM/DVD－ROM



业界对PS2反响强烈 多家厂商预备加入新主机

本刊讯 自从3月2日SCEI公布了PS2的详细资料后，业界产生了极大的振动，很多业内人士纷纷发表看法。

在SCEI的新闻发布会上，展示了一些关于PS2的效果演示，其中包括一些多边形效果的画面，展示了令人惊叹的3DCG效果。最以人瞩目的是SCEI、SQUARE、NAMCO所展示的四部游戏的画面，其中包括"FF8"中的CG片断、"FF9"人物头像、"R4"篇头CG、"GT赛车2"的CG，这些看上去同CG电影差别不大的片断，据称都是由PS2即时演算生成的画面。

已经表明加入PS2的厂商有SQUARE、NAMCO、FROM SOFT、HUDSON，其中HUDSON将要给PS2开发一款类似于"终结者2"的游戏，有很高的分辨率和华丽的特效。你可以乘坐火箭往返于地球和月球之间；而FROM SOFT在PS制作的"ARMORED CORE"（装甲核心）系列三部作品，移植高居PS游戏榜首；另有消息称：SQUARE正在开发PS2版的"超时空之钥2"。

一位来自日本业界的高层人士在会后说："我们都很激动，这肯定是最好的，也是别人无法仿效的，但在实际中能否真的能达到那样的效果呢？"

还有人说："PS软件在主机发售五年之后，才完全成熟，相信PS2也要用这么长的时间。最初的PS2游戏肯定不会达到所展示的DEMO那样的效果，因为那只是一小段而已，整个都作成那样，目前还不太可能。"

有人相信，如果PS2这次成功了，将会使家用游戏机象当年的录像机一样的时尚家用电器。当然PS2是这种时尚的标准。

特报 SCOOP

意料之中，"FF8"热卖 创出当天销售最好成绩

本刊讯 本刊上期已经报导了 SQUARE 的 PS 大作"FF8"预定量超过了 100 万份，这个数字在 2 月 11 日正式发售日前又增加了一倍，足足超过了 200 万份。

在发售前一天的晚上，很多游戏专卖店的门前坐满了彻夜等待的游戏迷，而发售日当天则更是人头攒动，争相领取自己在店中预定的"FF8"。由于 SQUARE 为这次发售所作的准备很充足，所以没有发生供货不足的情况，很多店中整个货架上摆放的都是白色封面的"FF8"。据日本各专卖店的统计，预定的 200 万份几乎在当天就被取走，再加上零售，当天"FF8"的销量就超过了 218 万份，创下游戏软件发售当天的最高销量。而在"FAMI 通"上显示，"FF8"在 2 月 14 日销量已经超过了 250 万份，这个数字超过了 98 年发售的任何一款软件的全年销量。另有未经证实的消息称"FF8"一周销量超过了 300 万份，看来超过前作"FF7"全世界销量 600 万份的纪录是不成问题的。

与"FF8"狂热相对应，很多人是 PS 主机与"FF8"一起购买的，大作带动主机销量的说法得到进一步证实。据有关资料显示：在"FF8"销售的当周，PS 及其相关软件在日本游戏市场中占有 89.6% 的市场销售份额，而竞争对手 SEGA 仅占了 0.7% 的市场销售份额。

特报 SCOOP

BANDAI 如期发售 WS 但势头似乎并不容乐观

本刊讯 BANDAI 公司在 3 月 4 日如期推出了该公司的新型掌机"神奇遨游"(WONDER SWAN)，同时发售的软件有"GUNPEY"和"陆行鸟之不思议的迷宫 WS 版"两款游戏。

由于当日在秋叶原的前 500 名购买主机者可以得到一根特制的带子(可以将主机挂在脖子上)，所以购买主机的气氛还算热烈。除了同时推出的两款游戏外，BANDAI 还特设了"超级机器人大战·简洁版"、"狂热节拍 WS 版"、"SD 高达"三款游戏供游戏者试玩。另外，如果参加"GUNPEY"对战获胜的话，还可以得到一个 WS 主机的全方位手册。

"神奇遨游"的发售是在 SCEI 的流通渠道中进行的，BANDAI 曾希望当天能售出 40 万台，但这个目标显然没有达到。看来无论是 SNK 的 NGP，还是 BANDAI 的 WS，要想与强大的任天堂嘴里夺食，不是那么容易的。

其实 BANDAI 的 WS 还是很有特点的，它可以记录使用者的资料，如姓名、生日、血型等，这些资料在将来推出的游戏中会对进程和结局产生影响；横竖两用的设计理念也很新颖；据称，WS 是已故的"GB 之父"横井军平理想的掌机，但他由于车祸过世，没能看到 WS 变为商品。这次 BANDAI 将横井的理想附诸实践，并对 WS 的画质、电池寿命、便携性、重量、价格都非常自信。另据 BANDAI 的事业部长大下称：彩色 WS 肯定会在不久的将来推出。

外设 ACCESSORY

记忆卡变成小媒人 PS 与街机连用！

本刊讯 目前在日本红透半边天的街机游戏，如今又有了全新的玩法，通过 PS 的记忆卡实现数据传递。

KONAMI 在 PS 上推出的舞蹈类热作"DANCE DANCE REVOLUTION"(DDR)可以通过记忆卡与该游戏的街机版"DDR 2nd MIX/ LINK"互换数据。该街机的筐体上设置了 PS 记忆卡的插槽，游戏者可以将在家中存储的数据输进街机中，将通常所不具备的隐藏要素玩出来；相反在家中也可以玩到从街机厅中得到的隐藏游戏数据。

"DDR"的街机版为了照顾家用机的游戏画面，采用了与 PS 相同的解析度，显示屏也不大，虽然同众多街机游戏比，效果有差距，但揭开了家用机走向游戏中心的序幕。相信不久的将来，类似互换游戏将大为流行。

外设 ACCESSORY

世嘉方便上网条件 DC 硬盘和可视电话正在开发

本刊讯 网迷们都知道，用游戏机上网除对战和浏览之外，难以发挥其它功能，原因就在于家用游戏机没有硬盘或其它存储设备，难以下载文件和信件。日前，世嘉的会长大川功表示：DC 专用的硬盘和可视电话设备正在开发之中。

硬盘的容量为 1GB，作用不用多说；可视电话则通过麦克风与摄像头，可以让 DC 的拥有者足不出户就能与朋友相见，并且可以同时播打多个电话。

另外，世嘉于 2 月 9 日发布了 DC 专用网络电视(Web TV)所使用的终端器，通过该终端器和专用 GD－ROM，使连接到 INTERNET 上专门站点的 DC 用户能够收看网络电视。世嘉目前决定在今年春季开始网络电视的服务。

世嘉此举无疑为 DC 的网络特性增加了诱人的因素，同时也拓宽了家用主机的网络前景。

杂谈 TALKING

噩梦惊醒方恨晚 游戏业饱尝盗版之痛

本刊讯 本刊上期刚刚讨论过关于国内盗版的事情，现在看看实际的数据吧。近日，由 Interactive Digital Software Association(IDSA)所搞的一次调查表明，98 年电子娱乐产业方面在盗版软件的侵害下，全世界共损失了约 32 亿美元！

根据专业调查公司 NPD Group 的调查，98 年全球电子娱乐产业在软件方面的销售额约为 63 亿美元，也就是说盗版软件造成的损失占正版销售额的一半。

在 IDSA 的调查结果中有一部分来自国际知识产权同盟(IPA)的报告，在 IPA 登录的 58 个国家之中，盗版制品占中国娱乐软件市场的 95% 以上，在娱乐软件方面造成的损失约 14 亿 2000 万美元。另外大量出品盗版游戏制品的还有俄罗斯、墨西哥、中国香港等。

IDSA 的董事长 Douglas Lowenstein 对此表示：「这次发表的损失总数还不包括在线损失，如果全算上的话，肯定不止翻倍。」他还表示对这样的事情应该给予很大程度的重视，并积极采取措施以减少和制止此类事情发生。

看到中国在这里出演了令人尴尬的角色，心里真不是滋味，虽然自己也脱不了干系，但希望不要大棒打到头上时，事情才会改变。

特报 SCOOP

掌机大战进入白热阶段 SCEI 与 NAMCO 决定加入彩色 NGP

本刊讯 本刊上期已经报导过 SNK 公司为了进一步加强该公司去年推出的新型掌机 NGP 的实力，决定在 3 月 19 日推出彩色版 NGP。

自从 NGP 推出以来，一直没有大手的厂商加盟，使主机的销售情况不理想，本次 SNK 能够请到象 SCEI 和 NAMCO 这样的大厂为其助阵，再加上彩色的诱惑，境况会相对好过一些。

在被记者问到加入的理由时，SCEI 的负责人直言不讳地说：为了通过开发彩色 NGP 软件而对彩色手掌机的特征与性能进行研究。同时 SCEI 也认为彩色 NGP 的性能与将来性在目前发售的主机中是很有魅力的，所以会考虑把 PS 发售 4 年多来的软件，挑选适当的进行移植。SCEI 目前还不肯透露为 NGP 做什么软件，但普遍认为首批将有"I.Q 方块"和"波波罗克皇族"。当被问及 NGP 与世嘉 DC 的亲密关系 SCEI 是否介意时，负责人笑着说"我不能回答你这个问题"，并且表示 SCEI 没有考虑过 NGP 与 PS 连接的问题。

没有参与家用主机竞争的 NAMCO 则回答得很明确：因为 SNK 邀请我们加入，所以就加入了。关于 NAMCO 软件的移植、开发和发售都由 SNK 来担当，换句话说，就是 SNK 得到在彩色 NGP 上移植 NAMCO 游戏的特许。首批制作的软件包括"PAC－MAN"和"FAMISTAR"(著名棒球游戏)两款，发售日未定。

新闻分析

平地响惊雷，SCEI的野望！

文/PINSER

早在97年由SEGA公司开始制作新主机DC(当时还称为“黑带”)之时，新一轮的家用主机大战就揭开了序幕，98年底DC发售，家用主机进入了新纪元。然而与世嘉在主机发售前施放大量烟幕的做法相反，SCEI一直保持沉默，不论是令人吃惊的DC乃128位传言时，还是DC发售时，外界没有一点点关于PS后继机种的确切消息，哪怕是一丝捕风捉影的消息，大家也能看出来那完全是猜测的，虽然不见得不对，但也没有实际作用，游戏迷甚至不知道SCEI到底有没有在开发新主机。全世界所有的游戏迷都等着这一天，静静地等着这一天，等着SCEI揭开新主机神秘面纱的这一天……

终于，PS的后继机种象一声惊雷，向全世界宣告：我来了！

这一天是1999年3月2日。

面对详实的技术资料，初次看到的人都感到惊讶，虽然这些出自SCEI官方网站的数据不容人怀疑，但PS2的强大的确出乎所有人的意料。单单从SCEI公布的技术数据来看，PS2足以将市面上所有的家用主机、街机、最新型的电脑通通一棒子打死。SCEI对PS2的投资总额早已超过了1000亿日元(约合70亿人民币)，其中开发费用就超过100亿日元（约合人民币7亿元），它仅仅想要统治游戏界吗？我们试着分析一下。

首先，SCEI肯定是以击垮游戏界其他对手为目的的。98年底，PS在全世界的产量就超过了5000万台，软件量超过3000个。PS的成绩和口碑都相当好，不但游戏者认可，而且广大软件商也更愿意为PS作游戏，给了PS2很好的基础。SCEI从PC机向下兼容的成功经验中得到启示，赋予了PS2兼容PS软件的能力，尽管这样明显增加了主机成本，但得到的好处也同样明显：PS2不存在刚上市时期的软件真空期，通过现有甚至更新PS软件的支持，再把PS主机停产，切断旧主机的货源，可以使主机的销量迅速提升，这个速度是以前任何一种新主机难以达到的。SCEI只要解决主机售价和新软件开发的问题，就能轻易击败现有的对手——N64和DC。从目前得到的消息看，SQUARE和NAMCO这两个PS支柱厂商、SCEI的良好伙伴已经明确表示将全力支持PS2，并正在制作超级大作，新软件似乎问题不大。那么，关键就要看主机的售价了。现在有两种关于PS2售价的消息，一种很高，另一种正常，以SCEI的资力来看，笔者倾向相信后者。SCEI并不缺钱，仅圣诞期间PS(包括软件)在美国的销售额就达到了10亿美元，如果打价格战的话，游戏界只有98年大赚其钱的任天堂可以与之抗衡。

其次，SCEI这次其实也瞄准了被WINTEL联盟所把持的家用电脑界。DC的设计概念中有一项很引人注目，那就是使用在现代电脑中最重要的网络功能。用DC可以上网对战，也可以浏览INTERNET网页，于是就有人说游戏机在向电脑靠拢。其实电脑与DC的分别还是很大，主要就体现在所使用的配件不统一上，电脑还是电脑，DC还是DC，谁也不会被谁吃掉。而这次PS2不但在游戏效果上彻底超过了电脑，并且使用了PCMCIA标准的通信端口，可以直接使用笔记本电脑用的MODEM上网。再加上PS2接驳电脑显示器的能力，谁能保证将来人们在电脑屏幕中看到的不是PS2的游戏和通过PS2主机浏览到的网页呢。此外，SCEI此次与东芝合作开发的128位CPU，不想仅仅用于游戏机，也想在电脑界中夺取一部分市场，打破美国人在电脑CPU方面的垄断。虽然，PS2是不可能取代电脑的，但抢夺这一部分市场，可能性还是有的。SCEI的目的是使PS2在将来成为象电脑一样的生活必需品，而不仅仅是用来娱乐的机器。

与SEGA不同，SCEI给人的感觉不是在拼命，而是镇压。



SCEI与东芝合作设厂 “次世代PS”舰队启动

本刊讯 为了配合新主机的生产，SCEI将在最近分别独立和与东芝合作设立两家新公司，生产0.18微米工艺的电脑芯片。

由SCEI独资的公司将设立在长崎县谏早市，预定在4月正式设立。新公司的名称还未定，以生产搭载DRAM的图形处理芯片“Graphics Synthesizer”为目的，目前的计划是到2000春天在8英寸的硅片生产线上以月产10000枚的规模开始运作，为此公司SCEI投资了700亿日元(约合人民币49亿元)。

另外，由于SCEI的新主机使用了与东芝公司共同开发的新型128位CPU，所以双方为使主机能早日上市，同样预定在4月由双方共同出资，在大分县大分市设立一家制作128位CPU“Emotion Engine”的工厂，新工厂名称未定，预计从今年秋天开始在8英寸的硅片生产线上以月产10000枚的规模开始运作。SCEI在新工厂中占49％的股份，东芝占51％，工厂使用东芝大分工厂的“绿屋”作厂房，0.18～0.15微米制造工艺的新型制造设备由SCEI提供，为此SCEI投资500亿日元(约合人民币35亿元)。

SCEI和东芝公司声称：“次世代PS”是在全世界产量5000万台的PS市场基础上的更广阔的新型电脑娱乐平台，我们设立新工厂的目的是希望能在1999年内发售新主机。



春季AOU展在日本召开 舞蹈类游戏称为霸主

本刊讯 2月17～18日，“AOU 1999 AMUSEMENT EXPO”在千叶县幕张展览中心举办，日本众多街机厂商参加了这次街机娱乐展览。

跳舞游戏在今年的“AOU展”中大放异彩，如KONAMI的两个在最近非常流行的跳舞游戏“Dance Dance Revolution 2ndMIX”和“Pop'n Music 2”，前者可以通过与PS记忆卡插槽相同的端口与PS进行数据交换。此外，KONAMI还展出了以节奏鼓为控制器的“狂热架子鼓”(DRUM MANIA)和光枪游戏“SILENT SCOPE”，后者是该公司在音乐舞蹈方面的又一款创新之作。CAPCOM在展会上展出了“街把3”的最新改版“街把3rd Strike Fight for the future”，此版中加入了四名新角色和一个评价对战内容的新模式。NAMCO展出了跳舞游戏“JUMPING GROOVE”和摩托车游戏“500 GP”；ATLUS展出了街机版“纵情跳跃”。

SEGA在此次的展览中重点展示了几款NAOMI的新作，包括“FLASH BEET”和“AIR LINE PILOTS”，还有将在今年出DC版的摔角游戏“GIANT GRAM～全日本职业摔角2 IN日本武道馆”，此游戏的筐体上有对应DC VM的插槽，可以同DC版进行数据交换，很有育成的乐趣。

美国电子游戏分级制度简介

本刊驻美国特约记者:叶展

电子游戏分级制度，是游戏产业发展到一定水平，社会影响达到一定程度后，为了更加规范化市场，使得业界自律，并增强消费者(特别是低年龄段消费者的家长)的信任感和安全感而产生的。

中国目前仍未有这样的分级制度出台，而且估计在近期也不会有部门从事这方面的工作。但可以预见的是随着整个游戏产业的发展壮大，分级制度作为一种规范化业界和市场的重要手段将是不可或缺的。在此介绍一下游戏业发达的美国的游戏分级制度，对将来国内有关部门进行这方面工作也会有一定借鉴作用。

制订分级制度的机构 – 娱乐软件分级指导委员会

娱乐软件分级指导委员会（即 Entertainment Software Rating Board，简称 ESRB）于 1994 年九月创立。值得注意的是：这个委员会不是由政府部门创办的，而是由游戏业界自发组织的。作为一个独立的委员会，ESRB 发展创建了一整套分级系统，称为 ESRB 分级系统。ESRB 分级系统是非强制性的（因为不是政府部门所制定），标准化的，专门针对游戏的分级系统。

ESRB 分级系统的目的是为了给消费者提供关于游戏内容的简单明确的信息，使其购买时能根据自己(或子女)的年龄段作出决定。

ESRB 分级系统曾被美国国会（美国的立法机构）审定并获得好评。虽然是非强制性的分级系统，但经过几年的发展完善，目前几乎所有的游戏软件开发商和发行零售商都接受了这一分级系统。现在在美国市场上已很难找到不遵循 ESRB 系统的游戏软件。实际上 ESRB 系统已经成为美国游戏业的标准分级系统。

我们可以看出，美国的特点是一开始不是由政府出面，而是由业界根据自己的实际情况制订相应的规范，但制订的规范要获得普遍认同，还需经过市场和时间的考验。最后再经过政府或立法部门审定，树立权威性。这样做比由不太熟悉业界情况的政府部门指手画脚限定条条框框要好得多。

ESRB 游戏分级系统

ESRB 分级系统提供级别标志和内容提要两种方法来帮助消费者获得对游戏内容的了解。级别标志主要针对年龄段，消费者可根据级别标志获知游戏适合什么年龄段的玩家。内容提要则对游戏的内容提供更具体的解释，包括游戏中暴力程度，语



级别标志

级别	英　文	中　文	解　　释
EC 级	Early Childhood	幼儿	适合 3 岁以上所有玩家，游戏主要针对低幼儿。
E 级	Everyone	所有人	适合 6 岁以上所有玩家，游戏的主流，大部分游戏属于这一级。
T 级	Teen	青少年	适合 13 岁以上玩家，游戏拥有较复杂世界观的游戏或较刺激的内容(如打斗类)。
M 级	Mature	心智成熟的观众	17 岁以上玩家，有一定程度的不宜内容，但又不是非常露骨的；或者是有过度恐怖或刺激的内容。
AO 级	Adults Only	成人	18 岁以上玩家，纯粹成人游戏。
RP 级	Rating Pending	级别未定	游戏已送往 ESRB，级别审定中。

关键词(英文)	关键词(中文)	含　　义
Mild Animated Violence	轻度卡通化暴力场面	指游戏中有卡通化的或低分辨率的主人公，从事危险动作或暴力。
Mild Realistic Violence	轻度写实化暴力场面	游戏中有接近真人效果的主人公，从事危险动作或暴力。
Comic Mischief	漫画效果的恶作剧场面	指游戏中有粗俗的幽默或恶作剧，类似于美国漫画中常见的插科打诨。
Animated Violence	卡通化暴力场面	指游戏中有卡通化的或低分辨率的主人公，从事剧烈的危险动作或暴力。
Realistic Violence	写实化暴力场面	游戏中有接近真人效果的主人公，从事剧烈的危险动作或暴力。
Animated Blood and Gore	卡通化血腥场面	游戏中有卡通化的或低分辩率的肢体破损断裂的场面。
Realistic Blood and Gore	写实化血腥场面	游戏中有较真实化的肢体破损断裂的场面。
Animated Blood	卡通化流血场面	游戏中有卡通化的流血场面。
Realistic Blood	写实化流血场面	游戏中有较真实化的流血场面。
Gaming	赌博内容	游戏中含有博彩内容。
Mild Language	轻度的表达情绪的语言	游戏中含有"可恶"等较轻程度表达情绪的语言对话。
Strong Language	强烈的表达情绪的语言	游戏中含有较重程度的骂人的粗俗语言。
Use of Tobacco and Alcohol	使用烟酒	在游戏中有抽烟和酗酒的场面，并且游戏中有肯定并宣扬抽烟和酗酒的倾向。
Mature Sexual Themes	性感内容	游戏中含有对人体的刻画，包括使用卡通手法或写实手法。
Strong Sexual Content	性内容	游戏中含有描写性行为的图象动画，包括使用卡通手法或写实手法。

言，图象等方面。一般来说，游戏的包装上要同时使用级别标志和内容提要。级别标志印在游戏包装盒正面，而内容提要印在包装盒背面。

上页上表分别介绍级别的定义；

内容提要：内容提要是由 20 个左右关键词构成。上页下表就主要的一些关键词做逐一介绍，表中 15 个关键词是 ESRB 系统最重要的 15 个关键词。通过关键词，消费者在购买游戏之前可以快速并准确地判定游戏内容，决定游戏是否适合自己或子女，从而作出购买决定。

举例：

为了使读者更清楚了解 ESRB 分级系统，现在就以美版 Final“Fantasy Ⅶ”和“寄生前夜”为例。美版的“FF Ⅶ”光盘盒正面左下角印着 ESRB 级别标志，为 T 级，即适合 13 岁以上玩家。因为“FF Ⅶ”的世界观比较复杂，因此级别评审员们认为 13 岁以下的玩家也许不能正确理解，因此，游戏不能定为 E 级（所有人可玩）。另一方面，“FF Ⅶ”中并无特别恐怖或刺激的内容，因此无须定为 M 级。在“FF Ⅶ”光盘盒的背面右下角印着 ESRB 的内容提要，“FF Ⅶ”只有一个关键词：写实化暴力场面。这是指“FF Ⅶ”中的战斗画面采用了真人比例的三维图像。而“寄生前夜”的级别为 M 级，这是因为其中有过于恐怖（恶心）的人体变异场面。

游戏级别判定是如何进行的

一个游戏的 ESRB 级别的判定是在这个游戏最终上市之前，通过三名 ESRB 特聘级别评审员，从最终用户的角度对游戏进行评审，即是对真正游戏本体的评审（而不是通过文档资料或其他书面材料）。ESRB 在全美各地有超过 100 名特聘级别评审员。他们各人的背景职业年龄都千差万别，但每个人都通过了严格的培训，力求确保能够正确地对游戏的内容作出评估。更为重要的是，ESRB 特聘的评审员本身和游戏业界没有直接联系，从而确保了评审的公正性和真正从最终用户角度出发。

结语

游戏产业的成熟发展，取决于健康有序的市场。而建立健康有序的市场，必须依靠明确合理权威的市场法则。游戏分级制度，就是游戏产业成熟发展所必需的市场法则之一。

另外我们也可看到一个有趣的现象：在号称自由民主的美国，玩家们享有的自由似乎比中国玩家还要少些。别的不说，一个 14 岁的中国玩家买了《寄生前夜》到家里，起码不会被家长教训道：“这个游戏是 M 级的，17 岁以上才能玩！放下！！”

	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	撞球 Re－mix・多种弹子球	撞球 Re－mix・ビリヤードマルチプル	アスク	SPG		4月1日
	爱藏版 封神演义	爱藏版 封神演义	KOEI	SLG	对应 PDA	4月1日
	信长的野望・将星录 提升版	信长の野望・将星录 with パワーアップキット	KOEI	SLG		4月1日
	心跳纪念品 剧场系列 vol.3・起程之诗	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3・旅立ちの诗	KONAMI	AVG	对应 PDA	4月1日
	激情跃进	エラン	VISICO	SLG		4月1日
	R	R（アール）	FAB	ETC		4月1日
	沙加・开拓者 2	サガ フロンティア 2	SQUARE	RPG	对应振动手柄、PDA	4月1日
	小龙斯派罗	スパイロ ザ ドラゴン（SPYRO THE GRAGON）	SCEI	ACT	美版游戏	4月1日
	病毒・战场	VIRUS・THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	TAB		4月1日
	竞马 8・'99 春夏	竞马エイト・'99 春夏	SHANGLY・LA	ETC		4月1日
	一流骑师'99	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	ACT		4月1日
	赛马之路 2	クラシックロッド 2	VICTRO	SLG	赛马 SLG	4月1日
	将棋幼稚园 亚由美组	将棋幼稚园 あゆみ组	アフェクト	TAB		4月8日
	道喜大奖赛～目标！原战车王	ことぶきグランプリ～めざせ！原チャリキング	シスコン	RAC	译名无法确定	4月8日
	世界竞技场 3	ワールドスタジアム 3	NAMCO	SPG	对应 PDA	4月8日
	纵情跳跃 2・舞蹈天国混合版	バストアムーブ 2・ダンス天国 MIX	ENIX	ETC		4月15日
	劲舞・革新版	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	SLG		4月15日
	劲舞・革新版 专用控制器	DANCE DANCE REVOLUTION 专用コントローラ	KONAMI	外设	5800日元	4月15日
	私人巴士 1－2－3 命运！・改变命运的人	シーバス 1－2－3 DESTINY！・运命を变える者	JALECO	A・RPG	对应振动手柄、PDA	4月15日
	还击、暴打	ひっとばっく（HIT BACK、HIT BUCK）	TOMMY	ACT	译名无法确定	4月15日
	超级机器人大战 F・完结篇	スーパーロボット大战 F・完结篇	BANPRESTO	SLG	SS 名作	4月15日
	护士物语	ナース物语（NURSE STORY）	每日 COMMUNICATIONS	AVG		4月15日
	悠久的伊甸	悠久のエデン	ASCII	RPG		4月22日
	天真 1500 系列之九・国际象棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.9・THE チェス	文明脑	TAB		4月22日
	天真 1500 系列之十・弹子球	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.10・THE ビリヤード	文明脑	TAB		4月22日
	生化战斗组	サイバーオーグ（CYBERORG）	SQUARE	ACT	对应振动手柄	4月22日
	太阳的宣告	太阳のお告げ	プログレス	ETC	对应 PDA	4月22日
	新时代剧公演・罗刹之剑	新时代剧アクション・罗刹の剑	KONAMI	ACT		4月28日
	麻将小子！	麻雀やろうぜ！	KONAMI	TAB		4月28日
	BPS 精选・松方弘树的世界垂钓	BPS ザ チョイス・松方弘树のワールドフィッシング	BPS	SPG	2800日元	4月28日
	远岛传说・时之道标	ファーランドサーガ・时の道标	TGL	SLG		4月28日
	棉花小魔女・原创版	コットン・オリジナル	SUCCESS	STG		4月28日
	恶魔召唤师・灵魂黑客	デビルサマナー・ソウルハッカーズ	ATLUS	RPG	对应 PDA	4月上旬
	职业麻将“兵”2	プロ麻雀“兵”2	文明脑	TAB		4月
	超时空要塞 MACROSS・可曾记起爱	超时空要塞マクロス・爱 おぼえていますか	BANDAI	STG	2CD	4月
	有限公司・地球防卫队	有限会社・地球防卫队	MEDIA RING	SLG		4月
	ARTDINK 最佳精选・潜水员的假日	ARTDINK BEST CHOICE・アクアノートの休日	ARTDINK	SLG		4月
	东京魔人学园胧绮谭・东京魔人学园剑风帖 外传	东京魔人学园胧绮谭・东京魔人学园剑风帖 外传	ASMIK	SLG	3800日元	4月
	最强的将棋	最强の将棋	UNBALANCE	TAB	7800日元	4月
	仓库番难问指南	仓库番难问指南	UNBALANCE	PUZ		4月
	NBA 实况 99	NBA LIVE 99	EA SQUARE	SPG		4月
	猛虎森林 99 PGA 高尔夫巡回赛	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	EA SQUARE	SPG		4月
	古代匕首传说	どすこい传说	KSS	SLG	译名无法确定	4月
	通向光辉季节	辉く季节へ	KID	AVG		4月
	电影院英语会话 第 4 卷 男孩儿的生活	CINEMA 英会话シーリズ第 4 卷 ボーイズライフ	SUCCESS	ETC		4月
	大店的店主	お店 de 店主	TECHNO SOFT	RPG	对应 PDA	4月
	走，去钓巴斯鱼！	バス钓りにいくう！	BANPRESTO	SLG		4月

★ 最近，SQUARE 公布了一条关于"FF8"中的 BUG，内容是在进行第三张盘时，如果满足了一定条件后，到艾斯塔天空都市的某处，就会发生按键无效的情况。

★ 日本"FF8"热卖，乐坏了某些盗版商人，据消息灵通人士称："FF8"到现在为止有三个被盗的版本。第一版由于 SQUARE 在游戏中加密，导致第四张盘无法解密，迫使盗版商将四张盘全加上了 NEW GAME CG，而且游戏中常常出现 BUG(不是 SQUARE 公布的那个)；第二版虽然完全解密，但 DISC 3 和结尾 CG 读盘困难；第三版据称是澳门版，号称已经完善。

★ 有消息称：CAPCOM 预计在夏天推出一款类似"生物危机"的 AVG，游戏中有凶猛的恐龙作敌方角色，据称游戏的画面效果至少会达到"生物危机 2"的水平，游戏仍然由"生物危机"的主创者三上真司担任制作。

★ SEGA 最近发售了称为"SEGA SMASH PACK"的电脑游戏套装，其中包括"魔法宝石"、"战斧"、"OUTRUN"、"梦幻之星 2"、"Altered Beast"、"Vectorman"、"索尼克弹珠台"、"超级忍"八款；这些游戏对系统要求不高，有相当于奔腾 133 的处理器，16 兆内存，256 色显示模式就可以玩了。

★ ACCLAIM 正在进行 N64 和 PS(美版)的《BUST A MOVE》移植工作，今次的游戏是《Bust A Move '99》，加入了新的冒险模式，多人游戏模式和新角色。N64 版可以同时四人玩，还可以创造自己的冒险故事，游戏中有超过一千个的谜题。

★ PSYGNOSIS 和 ACTIVISION 达成协议，由 ACTIVISION 作为 PSYGNOSIS 北美的软件代理，就象 EA 是史克威尔的北美软件代理一样。

★ 著名 3D 射击游戏(类似于 Quake)UnReal 将移植到游戏机领域，确信第一部移植的主机将会是 64DD，在解决了所有技术障碍之后，PS 也将进行移植。据信 Epic 公司还有将 Unreal 移植到所有可能的机种上面的计划，而 PS 的移植工作将会在 99 年底之前完成。

★ 日前有消息称：SEGA 将推出 DC 的后继机种，名为"Avatar"(天神下凡、神的化身之意)，传言它的机能也同名字一样"神乎其神"，令游戏迷着实兴奋。然而没过多久，美国 SEGA 的 STOLAR 就出面公开辟谣说：我们目前还没有开发这样的主机。

★ BANDAI 将在夏天发售"SD 高达 · G 世纪"的续篇，名为"SD 高达 · G 世纪 ZERO"，目前只有开发 PS 版的消息，SS 版开发与否则不得而知。在秋天还将发售一款类似"生物危机"的 AVG，名为"COUNTDOWN VAMPIRES"(吸血鬼倒计时)，PS 版，2CD。在冬天还会给 PS 移植 SS 名作"机动战士 · 吉兰的野望"。

★ "露娜 2 · 永远的蔚蓝色"PS 版将在 5 月 27 日由角川书店推出。

★ SNK 街机名作"合金弹头 2"推出了全新的版本，名为"合金弹头 X"，游戏人物与画面都不变，不同的只是敌人出现的位置。

★ CAPCOM 预计在 7 月推出一款 WS 掌机的 FTG，名为"POCKET FIGHTER"(袖珍战士)，游戏中包括十名"街霸"和"恶魔战士"中的人物。

★ SNK 正式加入 SEGA 街机板"NAOMI"的开发行列，但目前制作什么游戏还没有公布，SNK 仅表示要充分发挥"NAOMI"的实力。

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	心跳纪念品 剧场系列 vol.3 · 起程之诗	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 · 旅立ちの诗	SS	KONAMI	AVG		4月1日
	朋友们 · 青春的光辉	フレンズ · 青春の辉き	SS	NEC	SLG	2CD、对应	4月8日
	职业指南麻将"兵"	プロ指南麻雀"兵"	SS	文明脑	TAB	扩充卡	4月15日
	凉子的聊天室	凉子のおしゃべりルーム	SS	DATAM POLYSTAR	ETC	麻将	4月22日
	老爷车之热	バギーヒート(BUGGY HEAT)	DC	CSK 综合研究所	RAC		4月1日
	垂钓巴斯鱼	GetBASS	DC	SEGA	SLG	对应方向盘、振动	4月1日
	垂钓巴斯鱼(钓鱼手柄同捆版)	GetBASS(つりコントローラー同捆版)	DC	SEGA	SLG	对应钓鱼杆、振动	4月1日
	数码竞马新闻 · 我的骑师	デジタル竞马新闻 · MY TRACKMAN	DC	ショウエイステム	SLG	对应钓鱼杆、振动	4月8日
	网络志异 · 预知梦的猫	Web Mystery · 予知梦ヲ见ル猫	DC	チームピーワンダー	AVG	对应 VM、通信	4月8日
	森田的最强反棋(反牌)	森田の最强 Reversi	DC	RANDOM HOUSE	TAB	2CD	4月15日
	森田的最强将棋	森田の最强将棋	DC	RANDOM HOUSE	TAB	译名无法确定	4月15日
	魔元素秘堡	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	HUDSON	A · RPG		4月
	愿望怪兽	おねがいモンスター	N64	BOOTM UP	不明	卡带	4月9日
	彻底击败 64	WIPEOUT 64	N64	COCONUTS JAPAN	不明	译名无法确定	4月
	PD 奥特曼之战精选 64(暂定名)	PD ウルトラマンバトルコレクション 64(假名)	N64	BANDAI	不明	卡带	4月
	学级王山崎 GB 版	学级王ヤマザキ ゲームボーイ版	GB	KOEI	不明	卡带	4月2日
	信长的野望 GB 版 2	信长の野望 ゲームボーイ版 2	GB	KOEI	SLG	卡带	4月2日
	SD 飞龙之拳外传 EX	SD 飞龙の拳外传 EX	GB	文明脑	FTG	卡带	4月9日
	女神转生外传 · 最后的圣经 2	女神转生外传 · ラストバイブル 2	GB	ATLUS	RPG	卡带	4月16日
	职业麻将"兵"GB	プロ麻雀"兵"GB	GB	文明脑	TAB	卡带	4月16日
	顶级装备 · 袖珍版	トップギア · ポケット	GB	KEMCO	RAC	一译"顶级赛车"	4月23日
	柏青郎 · 新星篇	パチパチパチス郎 · ニューパルサー编	GB	STAR FISH	TAB	卡带	4月23日
	真实职业棒球	リアルプロ野球	GB	ナツメ	不明	卡带	4月23日
	花天使点点君的节奏浆糊车	花さか天使テンテンくんのビートブレイカー	GB	KONAMI	不明	译名无法确定	4月28日
	恐龙饲养员 3 · 盖亚复活	ディノブリーダー3 · ガイヤ复活	GB	J WING	不明	卡带	4月28日
	家庭王牌俱乐部(暂定名)	ファミリートランプクラブ(假题)	GB	文明脑	不明	卡带	4月30日
	人生游戏 · 创造朋友泽山吧!	人生ゲーム · 友达たくさんつくろうよ!	GB	TAKARA	SLG	译名无法确定	4月下旬
	白江七段的围棋入门	白江七段の围棋入门	GB	文明脑	TAB	卡带	4月
	飞龙之拳传说 GB · SD 版	飞龙の拳传说 GB · SD バージョン	GB	文明脑	FTG	卡带	4月
	高尔夫的落魄明星	ゴルフ DE おはスタ	GB	EPOCH	SPG	译名无法确定	4月
	大联盟	ザ メジャーリーグ	NGP	ADK	SPG	译名无法确定	4月
	侍魂! 2	サムライスピリッツ! 2	NGP	SNK	FTG	卡带	4月
	合金弹头 · 一号任务	メタルスラッグ · ファーストミッション	NGP	SNK	STG	卡带	4月
	饿狼传说 · 初次接触	饿狼传说 · FIRST CONTACT	NGP	SNK	FTG	卡带、16M	4月
	俯冲警报(潜水警报)	DIVE ALERT	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	4月
	新 21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	卡带、扑克	4月
	新德贝冠军赛(暂定名)	ネオ ダービーチャンプ(假题)	NGP	ダイナ	SLG	卡带、赛马	4月
	新巴克拉牌(暂定名)	ネオ バカラ(假题)	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌	4月
	生化机车 · 单排管	バイオモーター · ユニトロン	NGP	梦工房	RPG	卡带、8M	4月
	去钓海鱼!	海钓りに行くう!	WS	COCONUTS JAPAN	SLG	卡带	4月1日
	语乐王 探戈!	语乐王 TANGO!	WS	チームピーワンダー	不明	卡带	4月1日
	三国志 · WS 版	三国志 for Wonder Swan	WS	KOEI	SLG	卡带	4月1日
	上海 袖珍版	上海 POCKET	WS	SUNSOFT	TAB	卡带	4月1日
	元祖茶茶丸君	元祖じゃじゃ丸くん	WS	JALECO	不明	卡带	4月15日
	育儿问答 · 我的小天使	子育てクイズもっとマイエンジェル	WS	BANDAI	PUZ	PS 移植作	4月中旬
	绝妙的现象	ナイスオン(NICE ON、NICE OM、NICE UN)	WS	SAMMY	不明	译名无法确定	4月
	狂热节拍 WS 版	ビートマニア for ワンダースワン	WS	KONAMI	SLG	街机名作	4月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计日为 2 月 12 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

最终幻想Ⅷ

～GF、卡片、隐藏事件完全大解惑～

几乎同样是在春节，“FF Ⅷ”发售了。但内容却有着惊人的变化。有人认为情节变得成人化了，有人觉得CG变多了……其实能够激起如此多的议论正是其实力的体现。而对国内大多数玩家而言，装备系统的变化也许还能习惯，但是因为没有PDA而无法玩到完整的“FF Ⅷ”实在是种遗憾。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：99.2.11	其它：振动手柄、PDA对应

斯考尔的冒险世界

——FF Ⅷ WORLD MAP



小情报A

当巴拉姆学院停在F.H旁时，注意寻找二层出口到升降机之间的一道长梯，爬到底端再往左走，可在机械臂尽头找到一名钓鱼的老者（钓りじいさん），他将斯考尔带到宿屋观看幻灯（结束前选第二项）。之后一直跟着他与众人交谈，最后得到“ラストエリクサー”。

小情报B

在F.H.推进情节后，返回某民家可以看到一名德林的上等兵，反复与其交谈直至对话内容不变，此时离开房间再进入房间就会发现士兵已经不见了，那么与居民谈话取得酬谢吧！利用“メガフェニックス”能够精制出“フェニックスの羽”。

小情报C

在能够返回多朵公园后不要忘记与那只小狗“谈话”，这样可以多次得到强力的回复药。

小情报D

同样是在多尔公园，原先可以通向电波塔的通路已经被多尔士兵把守，不过只要斯考尔反复与其交谈还是能够踏上前往电波塔的山道。但是途中仍会遇到两只黑蜘蛛的“阻挠”，不过根本不用与它们交手，只需欣赏它们的滑稽表演就行了！？

巴拉姆学园(バラムガーデン)
炎之洞窟(炎の洞窟)
巴拉姆镇(バラム)
多尔(ドール)
廷帕(ティンバー)
德林(デリングシティ)
无名帝王陵墓(名もなき王の墓)
沙漠收容所(砂漠收容所)
导弹发射基地(ガルバディア ミサイル发射基地)
温希尔(ウィンヒル)
加尔巴迪亚学园(ガルバディアガーデン)
休米族的村子(シュミ族の村)
托拉比亚学园(トラビアガーデン)
托拉比亚溪谷(トラビア溪谷)
大盐湖(大盐湖)
艾斯塔天空都市(エスタ・エアステーション)
月之潘多拉研究所(ルナティクパンドラ研究所)
艾斯塔国立魔女纪念馆(エスタ国立魔女记念馆)
月亮之门(ルナゲート)
人工月之泪发生场(ティアーズポイント)
伊迪娅的家(イデアの家)
F.H.(フイツシャーマンズ・ホライズン)
白色 SeeD 的船(白い SeeD の船)
塞恩特拉遗迹(セントラ遗迹)
海洋探查人工岛・研究所(海洋探查人工岛・研究所)
艾斯塔・仙人掌岛(エスタ・サボテンダーアイランド)
加尔巴迪亚・地狱岛(ガルバディア・地狱に一番近い岛)
艾斯塔・天堂岛(エスタ・天国に一番近い岛)
廷帕・奥贝尔湖(ティンバー・オーベール湖)
陆行鸟森林(チョコボの森)
陆行鸟圣域(チョコボの圣域)
艾斯塔・嘉祝太阳神沙漠(エスタカシュクバール砂漠)
廷帕・曼德海滩(ティンバーマンデービーチ)
加尔巴迪亚・罗拉巴鲁扎溪谷(ガルバディア・ロラバルーサ溪谷)
托拉比亚・西亚迪斯半岛(トラビア・ヒアデス半岛)
斯卡拉曼伽(スカラマンガ)
摩尔多莱特平原(モルドレトツ)
请读者参看中日文对照

详细揭晓全部召唤兽(G.F.)的获取方法!

FF Ⅷ的系统较前作有很大的变化，尤其是角色的装备方式。而这一点则是以 G.F. 为核心的，所以下文首先披露全部 G.F. 的入手方法。

盖克瓦特尔(ケツァクウァトル)

技:雷电风暴，敌全体雷属性攻击。

在游戏初期，斯考尔(スコール)在教室内听完奎斯蒂兹(キスティス)讲述的实习安排之后，调查自己课桌上的终端机，选"予习・复习"即可获得。

希瓦(シヴァ)

技:钻石之尘，敌全体冰属性攻击。

初期与盖克瓦特尔同时获得。

伊夫里特(イフリート)

技:地狱火炎，全体炎属性攻击。

序盘阶段，在炎之洞窟(炎の洞窟)最深处击败它即可获得。

塞琳(セイレーン)

技:寂静之音，敌全体无属性攻击，附加沉默状态。

在电波塔顶部与 BOSS"エルヴィオレ"交手的过程中，利用诱取(ドロー)指令即可获取。

迪亚波罗斯(ディアボロス)

技:黑暗使者，敌全体无属性攻击，且对 HP 小于 10000 的非 BOSS 敌人是必死攻击。

领取完毕业成绩之后，学园长希德(シド)会在校门口给斯考尔安排第一个任务。在离开之前与他谈话，会得到魔法之灯(魔法のランプ)，在地图画面上使用就会进入与迪亚波罗斯的强行战斗，胜利之后即可获得。

布拉萨兹(ブラサーズ)

技:兄弟仁义，敌全体地属性攻击。

来到德林市(デリングシティ)之后，为了进入卡威上校官邸(カーウェイ大佐邸)，需要去城外东北方的无名帝王陵墓(名もなき王の墓)查寻武器的编号。先在最右方打倒弟弟赛克雷特(セクレト)，再分别把最左边和最上方的开关打开，将水引出墓区，然后就能从正下方进入中央的建筑，打败兄弟二人即可。注意，由于哥哥米诺塔尔斯(ミノタウロス)具有无限回复，所以除非能一击将其击倒，否则就要对它施以浮空魔法(レビテト)再全力击杀。

卡班克尔(カーバンクル)

技:红宝石之光，我方全体附加单体攻击魔法反射状态。

当剧情发展到前往德林市刺杀魔女伊迪娅(イデア)阶段，斯考尔和阿维恩(アーウァイン)会乘游行之机潜入大统领官邸救助莉诺雅(リノア)。在与两只シュメルケ交战时从它们身上诱取获得。

利维亚桑(リヴァイアサン)

技:大海啸，敌全体水属性攻击。

在 DISC2，解决完飞弹袭击后，巴拉姆学院(バラムガーデン)会降到海面上，斯考尔也被通知去地下室。见到希德之后，学院的投资者诺格(ノーグ)出现并进入战斗。先破坏其顶部的座舱外壳，使其本体暴露出来，然后再从他身上诱取获得。

潘迪摩尼乌姆(パンデモニウム)

技:暴风圈突入，敌全体风属性攻击。

DISC2 在巴拉姆镇(バラム)旅店中与风神和雷神交手时，从风神处诱取获得。

盖尔维洛斯(ケルベロス)

技:反击的狼烟，我方全体魔法可以连续两次或三次使用。

DISC2 中会与被魔女伊迪娅控制的加尔巴迪亚学院(ガルバディアガーデン)遭遇。突入之后，经体育场抵达大厅，与三头犬盖尔维洛斯(ケルベロス)交手，胜利后取得。

亚力山大(アレクサンダー)

技:神圣审判，敌全体圣属性攻击。

DISC2 结尾处，与魔女伊迪娅作战中，从其身上诱取获得。

格拉夏拉波拉斯(グラシャラボラス)

技:究极暴走，敌全体毒属性攻击，附加毒、阴暗、沉默、睡眠、缓慢、停止、发狂、死的宣告、特殊技封印、石化中、混乱、体力为零(防御力为零)状态。

DISC3，来到艾斯塔(エスタ)，在人工月之泪发生场(ティアーズポイント)中央的石像群下找到索罗门的指轮(ソロモンの指轮)。要使用这指轮，必须凑齐"万能药改"、"モハボルの触手"、"铁パイプ"各六个，其中，万能药改要由 G.F. 亚力山大的药品升级(药レベルアップ)能力对万能药进行精制;"モハボルの触手"可以从"モハボル"这种怪物身上偷出来，它们在艾斯塔平原地区时有出没，但在加尔巴迪亚・地狱岛(ガル

バディア・地狱に一番近い岛）和艾斯塔·天堂岛（エスタ·天国に一番近い岛）的出现机率较大。另外，这种怪物的复合状态攻击极为厉害，务必小心从事，如果手中有很多"モハボル卡片"的话，也可以用G.F.盖克瓦特尔的卡片变化（カード变化）能力，以四张卡换一个触手的代价获得；最后的"铁パイプ"相对容易些，在廷帕镇（ティンバー）以北，奥贝尔湖（オーベール湖）附近的森林中有一种"ウエシディゴ"怪物，可以有较高的偷得机率，也可以用"インビンシブル"的卡片变化获得。

集齐上述道具后，使用索罗门指轮即可（无需战斗）。

顿贝利王（トンペリキング）

技：菜刀（?），敌全体无属性攻击。

在塞恩特拉遗迹（セントラ遗迹）内进行完奥丁（オーディン）的事件之后（这点将在后面写清），再次返回遗迹（最好在DISC3时再来），设法在神殿门口的平台上打败二十只左右的"トンベリ"，顿贝利王就会出现，把握机会将其击败即可。

它的商店呼出（ショップ呼出び出し）能力相当有用。

仙人掌（サボテンダー）

技：针千本，敌全体无属性攻击，敌HP减10000。

在艾斯塔以南、嘉祝太阳神沙漠（カシュクバール砂漠）以东有个小岛——艾斯塔·仙人掌岛（エスタ·サボテンダーアイランド），上面只有一片沙漠，而且在地图画面中就能看见一棵仙人掌在那里时隐时现。当撞上它时，发现是个巨型仙人掌，HP奇高，打败它就能令其成为G.F.。

巴哈姆特（バハムート）

技：超级火焰，敌全体无属性攻击。

乘飞空艇前往地图西南角的海洋探查人工岛·研究所。进入之后，发现在大厅中有个发光柱状设施，当它发出环形光晕时，千万不可移动，否则将强制遇敌，因此只能趁光环消失时向光柱靠近。调查柱体会出现选项，第一次只有一个选项可选，随之发生战斗；胜利后遇第二问，选第二项进入战斗；胜利后是最后一问，共有三个选项，但最后一项是看不见的，选第三项即可与巴哈姆特交手，再次胜出就获得了G.F.巴哈姆特。

伊甸（エデン）

技：永恒的赞美，敌全体防御力无视的强力无属性攻击。

取得了巴哈姆特之后，原地出现一个大洞，顺树干爬下去，调查左边的蒸汽机，得知要把蒸汽动力分配给下面各层才能打开门。这里的第一道门要用4单位蒸汽，之后4层都要用1单位蒸汽，最后的机械要用4单位蒸汽起动，但这里必须选第二项，由塞尔把门打开，来到大海的沉淀（大海のよどみ），这时还应余下12单位动力。

存盘后继续向下，途中频繁遭遇敌人，且战斗难度渐强，最好多备药品，优化装备。最底层的机械左侧有隐藏存盘点。最终用10单位动力启动机器，同时与超强BOSS"アルテマウエポン"相遇，用诱取可以获得。

非装备系G.F.

其实游戏中还有几种以道具形式出现的召唤兽，它们不能被装备在角色身上，也不具有其他G.F.那样的能力，只是在战斗中使用特殊物品时才以召唤兽的姿态出现（伪GF）。

菲尼克斯（フェニックス）

技：转生的炎，敌全体火属性攻击，我方全体战斗不能回复。

抵达北方雪原的休米族的村子（シュミ族の村），进入后先乘电梯来到地下，在最深处的房子里见到一尊很象拉格纳（ラグナ）的雕像。与旁边的塑雕塑者充分交谈，随后再去长老家与长老交谈，然后返回，与雕塑者交谈，得知要找齐青、风、命、影、水五块石头才能完成雕像。青之石就在石像旁边，调查那蓝色石块即可；风之石在刚下电梯后遇到的头两座房子之间；命之石要爬上缠着树根的土崖取得；影之石需要乘电梯回到地表，调查右侧阴影里的石头取得。注意每取完一块都要回去与雕塑者交谈，以便得知下一个目标。最后的水之石需要调查池塘中青蛙脚下的石块，但雕塑者却否认这是水之石，此时到隔壁的民家里调查居民左侧的洗手池即可取得。

五块石头都交给雕塑者之后去见村长，终于得到了一个菲尼克斯的羽（フェニックスの羽）。菲尼克斯的羽还可以用"メガフェニックス"道具精制获得。

奥丁（オーディン）

技：斩铁剑，敌全体必死攻击。

当你第一次进入塞恩特拉遗迹（セントラ遗迹）时，会进入二十分钟的倒计时状态，所以动作要快！先在神殿内乘升降台到达上层，再爬左侧石梯开动高处屋子里的机关，这时调查下面梯子之间的晶体可以令旋梯出现，从而登上更高处的石台。取下石像眼中的红宝石（双眼都变成竖条状），然后继续向上，把两颗宝石都装进顶部石像的眼眶，从而得知一个密码（密码是随机的）。随后取下宝石重新装进先前那石像的眼眶，与此同时，右边的火把上出现密码输入提示，把刚获得的密码输入就能打开通向奥丁的门。

注意如果这时所剩的时间不多就不要去见奥丁，因为如果你不能在限时之内打败他，就会惨遭斩铁剑的分尸。在你向奥丁证明了自己的实力之后，他便会以在战斗中出现作为回报，助斯考尔一臂之力。

奥丁出现概率约为八分之一。

小陆行鸟（コチョコボ）

技：陆行鸟火炎，敌全体火属性攻击。

在任何一个陆行鸟森林里都可以买到"ギサールの野菜"，战斗中使用"ギサールの野菜"即可召唤出陆行鸟。

蒙巴（ムンバ）

技：蒙巴蒙巴，敌单体无属性攻击。在对方HP不高于10000时，有着能够将敌人体力减至1的特效。

通过PDA取得道具"友情的证明"（ゆうじょうのあかし），在战场上使用便可召唤出蒙巴。

小莫古利（コモーグリ）

技：己方全体GF HP全回复。

通过PDA的养成游戏才能得到莫古利的帮助，它的特技在对BOSS战中尤为实用。

★有关"FF8"的各种心得、秘技欢迎广大读者来稿来函。



▲登场于8代中的飞空艇——诸神之黄昏号。

解析濒死状态的强大必杀技及其相关道具

每个角色都有一套独到的必杀技，但发动的条件不十分明朗。在正常状态下，要等HP降到20%左右，（HP值显示为黄色时）发动的机率比较大。这时可连续按换人键“△”，基本上就会在物理攻击指令右侧出现箭头，按右键出现必杀技。此外，也可以对我方角色使用**オーラ**魔法或物品**オーラ**，从而提高必杀技出现机率。



斯考尔（スコール）

斯考尔的必杀技是随武器升级而增加的，而武器的改造升级又必须取得相应的武器月刊。

★3月号在打倒电波塔顶的BOSS后取得；

★4月号在斯考尔的单人宿舍内（毕业之后）；

★5月号在德林市的地下水道内，当莉诺雅独自潜入大统领官邸时，调查屋外的井盖即可进入下水道取得；

★6月号在从导弹基地脱出过程中的BOSS手里；

★7月号，游戏中后期重返巴拉姆学园，在训练设施中找到；

★8月号在托拉比亚学院正门，从破损的喷泉向下走，离屏幕底边很近的地上；

★最珍贵的创刊号必须由拉格纳取得，在从月之潘多拉研究所（**ルナティックパンドラ**研究所）逃跑的过程中，在上层实验室听奥德因博士（**オダイン**博士）与他的助手对话，最后得知有关创刊号的消息。而后进行完屋外的对话，再返回实验室就能从地上拾到，里面记载着斯考尔最终武器的信息。

此外，要提醒大家的是，在艾斯塔天空都市（**エスタ・エアステーション**）可以买到3月号至8月号。

当连续剑发动时，屏幕下方会出现一道分栏的长槽，并有一波一波的冲击波从右移向左，当波的前沿到达左起第二个方格时按下R1键可以增加攻击次数（早按、晚按都不行），如果每波都按得很准，将显示Perfect。在这之后，会随机使出终结技（也可能不出），斯考尔的最强终结技“**エンドオブハート**”可减敌HP20万以上，令人想起7代的“超究武神霸斩”。

莉诺雅（リノア）

莉诺雅（**リノア**）的必杀技分为两类，一类是满足必杀技出现条件时选择发动的，一类是战斗过程中随机发动的。前者有一招**ヴァリー**（莉诺雅成为魔女后习得），令莉诺雅不受控乱施魔法攻击，需慎用之。后者则全是莉诺雅的爱犬攻击，但使出哪招就不一定了。要丰富狗的招术先要收集“**ペット通信**”。

★1号的取得在毕业后第一次任务中，从巴拉姆乘火车去廷帕，在包厢内与塞尔对话之后即可获得；

★2号在莉诺雅领导的反政府组织——森林猫头鹰的火车上，干掉伪大总统之后别急于下车，返回莉诺雅的房间，在沙发上可以找到；

★3、4号要从廷帕镇道具屋买进；

★5、6号则从艾斯塔天空都市买进。

有了招式还需修练，在菜单中选择**ステータス**再选莉诺雅，按“□”键显示出狗的必杀技，选一种没有涨满的招式进行修练。接着将莉诺雅编进队中，招式的修练槽便会随莉诺雅行走的步数逐步增加。

塞尔（ゼル）

塞尔（**ゼル**）的必杀技也很特别，发动时右下角出现倒记时，左边弹出搓招方法，玩家按图搓招后，第二个搓招图示出现，在倒计时至零以前，搓的越快越准，攻击次数就越多。而他的招式又是从“格斗王”杂志得来的。

★001号在沙漠收容所某层牢房中；

★002号在打倒风神、雷神之后获得；

★003、004、005号则可以去艾斯塔天空都市买到（001～005号都可以在那里买到）。

阿威恩（アーヴァイン）

阿威恩（**アーヴァイン**）的必杀技与枪的改造和子弹的获取息息相关。枪的级别越高，能使用的子弹种类就越多。必杀技发动之前要先选好弹药种类，然后连点R1键来扣动扳机，只要子弹数够多，在右下角的时间槽减至零以前，R1按得越多开火次数就越多。如果敌目标大于等于两个，而弹丸是单体攻击，则可以边按R1键边用方向键控制瞄准。

奎斯提丝（キスティス）

奎斯提丝（**キスティス**）的必杀技其实就是FF系列传统的“青魔法”，修得的途径在于从敌人那里获取物品，然后对自己使用即可。攻击力也许不太强，但对我方全体的支援类青魔法却相当有用。

赛尔菲（セルフィ）

赛尔菲（**セルフィ**）的必杀技是随机抽取一种魔法和连续施放次数，如果觉得不够强就选不同意重新抽取，直到满意为止。她所使出的魔法并不一定是自己拥有的，不过抽中好魔法的机会较少。

小情报E

温希尔镇最大一户人家的传家宝是四块碎片！与主人交谈得知它们已不翼而飞。第一块就在旁边的盔甲里；第二块在酒馆，先与二层妇女谈话，再回一层调查餐桌上的兰花，会看见幻影，上前调查则化作一只猫，碎片就在猫身上；第三块在一只陆行鸟身上，它经常横穿村中的小径，上前踢它就会令碎片象羽毛一样缓缓落下；第四块在有一位老妇人的花房内近处的花丛中。集齐四块碎片，主人会用一件魔法道具来交换它们的。

小情报F

“**おうえん**”能力可以令GF的攻击力大增！方法是在GF发动后，按住Select键，这时右下角会出现“□”和数字，数字表示G.F.攻击力的发挥程度，初始为75（即75%）。这时连续按“□”键会令数字不断增加，最高可达到250（伊甸）。但当屏幕的“□”上显示“×”时要暂停按键，否则数字将返回75。看来尽早修得GF的“**おうえん**”能力是很必要的了。

SeeD 候补生实习考试满分技法

于“FF Ⅷ”中登场的敌人再也不带货币出来活动了，斯考尔所有的冒险资金都是由巴拉姆学院按期支付的，而且支付金额要视 SeeD 等级而定。那么怎样才能在短期内达到较高的 SeeD 等级呢?

游戏序盘，斯考尔在炎之洞窟和多尔公国进行战略实习后，将得到一个实习评定，也就是最初的 SeeD 等级。这里评定是依据斯考尔前面两项任务的完成情况而定的，下面将获得最高级——10 级的方法公布。

1. 在进入炎之洞窟时，选择“限时 30 分钟”，按时完成任务。

2. 在支援多尔公国的实战中，不要主动与 A 班和 C 班的学员说话。

3. 在电波塔前的石崖上，不要象塞尔菲那样直接跳下，而应该从右边绕到电波塔门口。而且从登陆到进入电波塔要在 18 分钟以内。

4. 在电波塔内进行 60 次以上的战斗!

5. 在 30 分钟撤离的过程中，只与机械蜘蛛遭遇一次。即只在电波塔门口遇到一次，以后的三个可能遇上的地点都能避开。地点 1，电波塔前石崖顶部。在画面即将切换到这里时就拉住左，可以在画面中暗转亮的瞬间抢出几步，避开机械蜘蛛；地点 2，通向电波塔的某段石阶，在这里如果奔跑会因为地面震动而不能前进，按住“×”键慢慢地走过去反而可以避开机械蜘蛛；地点 3，石桥，从左向右跑到大约第 4 根桥墩时，机械蜘蛛会跃到前方堵截，这时立即向回跑至第 3 根桥墩，机械蜘蛛会再次跳到左侧，OK。继续一直向右跑进市区。

6. 中央广场调查那只狗，在机械蜘蛛赶到前将它弄到画面外。

7. 撤离过程中不进酒吧，在剩余 4 分 54 秒以上脱离。

8. 除了与机械蜘蛛的战斗外不能逃跑。

满足以上八项条件就能拿到 9 级的评定。但要获得 10 级必须在此基础上把机械蜘蛛打死！虽然它会自动修复，但只要不断地攻击(特别是雷属性魔法)就能胜利。这样就能达到零次逃跑，获得超级的 10 级评定!

但即使拿到 10 级也还不够，因为 SeeD 等级最高为 30 级！要达到那种水平就必须进行考试。领完成绩之后，让斯考尔回到自己的宿舍，在主菜单中选择解说(**チュートリアル**)，再选 Test 就能进行考试。试题共分 30 级，每级 10 题，全答对才能通过这一级，同时 SeeD 等级加 1。在这之后不论在哪儿都能进行考试。下面是所有题目的答案，其中“Y”代表答“YES”，“N”代表选“NO”。

值得注意的是，如果等级达到 30 级就暂时不能答题了，但是剩下的题也不会白白浪费，因为 SeeD 等级会随着斯考尔的表现而有所升降。如果走的方向不对，任务完成不好或是四处“游览”不推进情节，等级会越来越低，那时就又能答题了，直到 30道的题全部答完。

题目 / LV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1级	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
2级	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
3级	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
4级	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
5级	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
6级	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
7级	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
8级	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
9级	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
10级	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
11级	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
12级	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
13级	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
14级	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
15级	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
16级	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
17级	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
18级	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
19级	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
20级	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
21级	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
22级	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
23级	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
24级	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
25级	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
26级	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
27级	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
28级	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
29级	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
30级	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

风靡世界的卡片游戏(规则、全卡片拥有解说)

这可以说是贯穿于游戏始末的一个迷你游戏，因为在 FF Ⅷ的世界里，从平民到战士，从学生到教师，几乎有半数以上的人都喜欢与你在卡片上一决胜负。只需面对他们用“**口**”键交谈即可。

卡片的获得

在游戏开始不久，Seed 军校内的一名学员就会无偿赠送 7 张卡片，但这些是远远不够的，要想在卡片游戏中取胜就必须努力收集各种卡片。途经主要有三种。

第一：战胜怪物之后，可能获得这种怪物的卡片，但是这种机率较小，很难达到收集的目的。

第二：召唤兽盖克瓦特尔(**ケツアクウアトル**)拥有卡片这项能力(即**カード**)，修成后给参战人员装备，就可以对怪兽实施卡片化。不过为了提高成功率，需要尽量削减怪兽的 HP。这种方法对 BOSS 类和人类等敌人不起作用，如果在这种情况下使用**カード**命令，屏幕上方会显示“**カードにできない!**”无论如何也不会令敌人卡片化的。

第三：通过与他人进行卡片游戏也可能获得许多收益。而且很多稀有卡片随剧情只能得到一张，甚至跟本无法获得，必须通过游戏从他人手中获取。

卡片的基本种类

游戏中共有四类卡片。怪兽类(Monster)是最常见的，通过一般战斗即可获得，而关底类(BOSS)、召唤兽类(G.F.)、角色类(Player)则极为稀少。

每张卡片都在左上角标出 4 个数字，这可以说是最重要的“战斗部分”，因为这儿的上、下、左、右 4 个数字分别代表这张卡片上、下、左、右四边的数值，而在进行对战时，正是根据相邻卡片的相邻边的数值来决定胜负。有些卡片的右上角还会标出所绘形象的属性，如火、风、地等，某些规则会就此对卡片施加影响。

卡片对战游戏的规则解说

首先，参加游戏的双方各使用五张卡片，轮流放入 3×3 的方格内，每次任选一张，放进任意一个空格，由规则决定是否将对方放置的卡片翻成己方颜色，最后哪一方的卡片多就算获胜。

但这些还只是最基本的，真正的游戏规则有很多条，而且不同的地区、不同时间、不同人物的游戏规则都可能发生变化。除了获取卡片之外，对战也是学习新规则的主要途径。游戏规则列举如下：

开放(オープン)：如果拥有这条规则，那么双方的卡片都是翻开的，可以看清每张卡的情况，比较便于估算 CPU 出牌。

随机之手(ランダムハンド)：参战的 5 张卡片由 CPU 在己方所有卡片中随机抽出，大大增加了难度。

属性力量(エレメンタル)：一般的盘面上是没有任何属性符号的，但“属性力量”则会使某些方格内加入属性符号，当把同属性的卡放进格中时，四边数值都加 1，反之减 1。

突然死亡(サドンデス)：在打成平手的情况下，随机交换双方的卡片，继续对战，直至分出胜负。

相同(セイム)：判定胜负的基本规则在于卡片各边的数值。每新放入一张卡，就要对比此卡与相邻卡片相接两边的数值，若新卡片的数值较大，则可以把相邻卡片翻成己方颜色。但如果有“相同”这条规则就得小心

了，当新放入的卡与两张或更多的卡相邻时，若有两组邻边，它们各自两边数值相同，则形成“相同”，这时“相同”的两组邻边的卡都会被翻转。

附加（プラス）：这规则与“相同”的区别在于要把邻边数值相加，若有两组邻边的和相等，则可以翻卡。

壁垒相同（ウォールセイム）：正常的盘面上是没有数字的，但加入这种规则后，盘面四壁会被赋予某一数值，同时起到卡片边沿的作用，使“相同”、“附加”的应用机率加大。

此外，当“相同”和“附加”出现时，被翻动的卡将被视作新放入的卡来进行新一轮比较，这被称为“连锁”。也是一发逆转的关键所在！

待胜负已分，就是从对手手中索要战利品的时候了，而取得方式会与规则一起列出（写在交换规则（トレードルール）后面）。

一张（ワン）：胜方只能选1张拿走。

差值（ディフ）：胜方比负方多出几张就能拿走几张。

直接（ダイレクト）：双方都把属于自己颜色的卡拿走，所以胜方也没什么好处，只要设法把想要的卡变成己方颜色就可以了。

全部（フル）：胜方可以拿走所有卡片。

全卡片收集

游戏中把卡片分成10级，1～5级为普通怪兽，6、7级为BOSS，8、9级为GF卡，10级为角色卡，总共110种卡片。其中1～5级的怪兽卡很容易取得，唯一麻烦些的“**コヨコヨのカード**已在“究极情报·神秘的UFO”的中写清，不再赘述。下面仅对6～10级的珍贵卡片进行详述。

6、7两级的BOSS卡并非十分罕见，特别是到游戏的中后期。这里将介绍的三个人手中BOSS卡较集中，相对容易取得。第一个人在沙漠收容所第五层的牢房里，每次进行卡片游戏要给他500元，在获取多张BOSS卡的同时也能得到不少物品。第二人坐在F.H.站长家门外右边的空地上（地名为F.H.**ミラーパネル**），他其实就是加尔巴迪亚学院的校长**ドドンナ**。第三人要等到DISC4才出现在飞空艇内，要找他先得从魔女城堡（**アルティミシア**城）正门出来，在铁索左侧有三道门，跳进中间那个即可回到地图画面。从出口向东北方走。在陆行鸟森林里骑出一只陆行鸟，然后向西南前进，经沙滩下海，渡过浅水区登上南边的大陆，最后在嘉祝太阳神沙漠找到飞空艇，旁边的石门是通向魔女城的捷径。

与这三个人玩卡片时务必注意规则。

LV8　G.F.卡

卡片名称	取得方法
デブチョコボ	先把**コチョコボのカード**故意输给卡片女王（**クイーン**），再从巴拉姆学院图书馆外长椅上的学生处赢得（注1）
アンジエロ	在刺杀大统领过程中，从“**ワッツ**”处赢得
ギルガメッシュ	从CC团首领“**キンク**”处赢得（注2）
コモーグリ	巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得。
コチョコボ	分别在六个陆行鸟森林收集六个“亲爱の证”，再去陆行鸟圣域取得（注3）
ケツアクウアトル	F.H.站长家“**ドープ**”站长处赢得
シヴァ	先在廷帕编辑部找到“**となりのカノジョ**”，然后交给白色SeeD船上的“**ゾーン**”即可
イフリート	打倒伊夫里特同时获得
セイレーン	从多尔酒吧二层的老板处赢得
セレクト	打倒它的同时获得
ミノウロス	打倒它同时获得

LV9　G.F.卡

卡片名称	取得方法
カーバンクル	从CC团的“**ハート**”处赢得（注2）
ディアボロス	打倒它的同时获得。
リヴァイアサン	巴拉姆学院训练设施中的**ジョーカー**处赢得（注2）
オーディン	打败奥丁时获得
バンデモニウム	从巴拉姆民家的女孩处或旅店外的侍者处赢得
ケルベロス	打倒它的同时获得
アレクサンダー	在月球空间站与“**ピエット**”玩卡片可以赢得
フェニックス	先把“**グラシャラボラス**”的卡输给卡片女王，再到艾斯塔天空都市，从大统领官邸内的辅佐官处赢得（注1）
バハムート	打败巴哈姆特同时取得
グラシャラボラス	令它成为G.F.后，可从廷帕酒吧里右上方的男子手中赢得
エデン	打倒持有伊甸的BOSS“**アルテマウエポン**”即可获得

要注意的是，某些人物出现的地点是固定的，但出现时间是随机的。而某些卡片也不一定每次都出现。最麻烦的是，需要把卡片故意输掉时，随机之手却不一定抽中。

LV10　角色卡

卡片名称	取得方法
ウォード	在月之潘多拉飞过艾斯塔天空都市之后，当斯考尔从月球空间站回到地球之后，从奥德因博士（**オダイン博士**）处赢得
キロス	先把“**コモーグリ**”的卡输给卡片女王，然后去德林市的商店街，从某个男子手中赢得（注1）
ラグナ	在月球空间站与“**エルオーネ**”玩卡片赢得
セルフィ	托拉比亚学院废墟，与坐在中央喷泉旁的女学生玩卡片赢得
キスティス	从巴拉姆学院食堂右侧餐桌内侧的学生处可以赢得
アーヴァイン	先把“**セレクト**”的卡输给卡片女王，然后从F.H.的站长（**フロー站长**）处赢得（注1）
ゼル	毕业之后带着塞尔去巴拉姆，与他母亲玩卡片可得到
リノア	在德林市与卡威上校（**カーウェイ**大佐）玩卡片（注4）
イデア	进入DISC 3后，在伊迪娅家与她玩卡片可以赢到
サイファー	在伊迪娅家从希德（**ジート**）学院长处赢得
スコール	DISC 3结尾，当拉格纳（**ラグナ**）登上飞空艇之后，从他那里赢得

★注1：所谓“卡片女王”是指站在巴拉姆车站入口处的女子。把卡片输给她是为了得到新卡，而且即使卡片输掉也还可以赢回来，只要所有卡都曾经得到过就能令菜单中“**カード**”一项旁出现金星。另外，她每得到一张强卡就会换个地方，必须注意她最后提到的地名，再去那里的酒吧或旅馆找她。

★注2：CC团即Card Club，他们都在巴拉姆学院，但需要按一定顺序赢他们。首先要胜过驻车场标牌前的三人，然后在大门口的提示板前与过路的男子玩卡片，他就是CC团的“**シャック**”。胜出后与从驻车场走出的男子玩卡片，他是CC团的“**クラブ**”。接着与提示板前的两个女生交手，她们是“**ダイヤ**”。然后是二层电梯外的男生，他是“**スペード**”。最后是驾驶室的“**シュウ**”，她是“**ハート**”。把这四大天王击败就去保健室，用“□”键与**カドワキ**先生谈话，随后回宿舍反复睡觉，直至奎斯提丝出现，原来她是CC团的“**キング**”。以后再去训练设施，“**ジョーカー**”就会同意玩卡片了。而且等到DISC 4他们都会进飞空艇。（这是本人发现的顺序，可能会与别人的有所差异，但出现地点不会变。如果不能与他们交战，就先和校内其它人玩，多试几次即可。）

★注3：需要用PDA培养小陆行鸟才可以拿到。

★注4：与卡威上校玩卡片时，先得把“**イフリート**”的卡输给他，才能令“**リノア**”的卡出现。



各种各样的隐藏事件，你解开了多少呢？

究极情报·神秘的UFO

地外文明的存在已经在FF Ⅷ中得以证实！地界上有4处区域成为UFO经常出没的场所。这4处分别是：温希尔镇（ウィンヒル）附近的加尔巴迪亚·罗拉巴鲁托溪谷（ガルハデイア·ロラバルーサ溪谷）；艾斯塔·嘉祝太阳神沙漠（エスタ·カシュクバール沙漠）；托拉比亚·西亚德恩半岛（トラビア·ヒアデス半岛）东边的小岛；廷帕·曼德海滩（ティンバー·マンデービーチ）的沙滩。最好装备上遇敌率为零的G.F.能力，以免被杂敌所纠缠。这样走到某特定地点就会象遇敌一样发现UFO，但不能进行攻击，还可以看见被UFO掠走的各种物品。

在四处都看到了UFO之后，前往陆行鸟圣域旁边的山顶，那里是艾斯塔·大提艾利之森（エスタ·グランディディエリの森），在森林外的高地上会遇到"UFO?"，把它打爆。

最后回到巴拉姆学院的遗址，在大坑边上会遇见外星人"コヨコヨ"（他只有10点HP）。战斗中如果给他五个回复药"エリクサー"，"コヨコヨ"会自行离开，并把自己的卡片"コヨコヨのカード"作为酬谢送给斯考尔（LV5的第4张卡）。反之，如果将它打倒就只能得到"加速装置"，而无法得到这张珍稀卡片。

究极情报·奥贝尔湖的黑影（DISC 3）

廷帕镇附近的奥贝尔湖（ディンバー·オーベール湖）里生存着一只不知名的生物，每当有人在伸向湖心的半岛上哼唱歌曲时（在最接近湖心处调查，选第二项），就会看见浮近水面的黑影。

第一次与它相遇时，它会求你去森林里找它的孩子。在多尔公国以西的山坳里有片森林，在里面会碰上一只猴子，但不论是选哪一项它都会逃走。把此事告诉奥贝尔湖的黑影，再继续找它对话（反复交谈）会得知很多条提示，关系着世界上的几处密秘……

A.石块上的暗语。从黑影那里取得线索之后，先在廷帕东边，跨海长桥以北的细长小岛上调查，找到一块人工制成的石头，上面写着"アニヘド"；再到巴拉姆的海岸上调查，在错拾了几次之后就能找到写有"カゲッモ"的石块；然后是廷帕西边的山丘，找到那里的小瀑布，在其正上方的山顶上调查可发现鸟巢，选第一项与母鸟作战，胜利后就得到第三段暗语——"リタイレ"。最后的暗语石在奥贝尔湖黑影的孩子那里，但每次遇见它都会逃跑。这时要再去奥贝尔湖，在黑影出现的地方选第一项，练习打水漂，等出现数不清的波纹（石はかぞえきれないほど、なんべんもなんべんもはわた）的时候再去森林找那孩子，选第一项用石头打它，就能得到第四块石头的暗语：ラントル。

把4条暗语纵向排列就是迷底；在摩尔多莱特平原（モルドレット）有宝藏。在托拉比亚大陆（トラビア）和艾斯塔大陆之间的摩尔多莱特平原上调查，会有多个颜色的人面石来答话，注意赤的人面石，它说的全是反话，按它说的反方向走［日语方向东（ヒガシ）、南（ミナミ）、西（ニシ）、北（キタ）］，直到它不再说方向。此时原地调查两次，就能挖到スリースターース。

B、被擦除的字母。奥贝尔湖黑影的第二条线索指引你来到托拉比亚大陆（トラビア）的东部半岛——西亚迪斯半岛的尾部，调查后发现了暗语：イスカライマキンガトウキニキタカライイ。接着按黑影的提示擦掉句中的"イ"和"キ"，就得到线索：斯卡拉曼伽（スカラマンカ）有宝物。这就是艾斯塔以南小岛的名字，在其中四处调查就能找到"幸运之书"。

C、千钧一发。第三条线索要求你去铁桥的正中间，但会是哪座铁桥呢？来到廷帕镇，在通往加尔巴迪亚学院东侧车站的铁轨上架有一座铁桥，与那里的男孩对话，得知有火车开过来了，而桥下的女孩还没有察觉。迅速救起那女孩，就会在旅馆的房间内看到一辆写着字的模型……

D、除此以外，依据提示能够在伊迪娅的家附近找到一块被森林包围着的小平原，在其中调查得知"杂草中散落着一些建筑物的瓦砾！"也许说明这里曾经有过村落吧。

究极情报·陆行鸟

世界各地都有一种又小又圆的森林，那就是陆行鸟繁衍生息的场所——陆行鸟之森（チョコボの森）。每个森林又由一名"ちょこ坊"管理，他会给初次涉足的探险者两件东西：陆行鸟之笛（チョコソナー）和陆行鸟之网（チョコザイナ）。前者用来寻找小陆行鸟，后者用来捕捉小陆行鸟。探险者首先要吹着"チョコソナー"在林中移动（按住"×"键来回走），根据声音寻找小陆行鸟。当声音变得舒缓有力时，意味着那里是捕捉小陆行鸟的敏感点，这时取出"チョコザイナ"（先按"□"键调出选项，再选第二项），捕捉小陆行鸟（按"×"键），于是会有小陆行鸟落到地上。换用"チョコソナー"（按"□"选第一项）继续寻找，直到发现所有的敏感点，使所有的小陆行鸟降到过地面。接下来还是将"チョコザイナ"在某些敏感点上使用，使小陆行鸟或飞走或落下，直到林中只剩下一只。上前与那小陆行鸟交谈，亲陆行鸟就会落下供人骑乘。同时，小陆行鸟成为探险者的伪G.F。

小陆行鸟也可以离开陆行鸟之森、离开FF Ⅷ，进入PDA的世界，进行外出陆行鸟RPG，成长为更强力的伪G.F，获取更丰富的物品。

究极情报·战斗记录

斯考尔在校长室刚领到毕业证书时，与校长希德（ジート）谈话，可以得到一个作战统计表（バトル计），在菜单里选"チュートリアル"→"ヘルプ"→"情报"→"战斗レポート"即可浏览。以后与校内CC团的"ジョーカー"玩卡片并胜出（见前文）后，及沙漠收容所10层的囚犯玩卡片并胜出后，分别能让统计表增加一项新功能。

究极情报·天堂与地狱

现已探明，加尔巴迪亚大陆西端的细长岛屿是离地狱最近的地方，叫做加尔巴迪亚·地狱岛（ガルバディア·地狱に一番い近岛）；艾斯塔大陆东北角的小岛是离天堂最近的地方，叫做艾斯塔·天堂岛（エスタ·天国に一番近い岛）。那里的怪物全部是100级，同时持有多种稀有物品，现已成为探险者的乐园。

究极情报·古杂志??

据报，世界上有多处地方发现了早期的"ティンバ·マニアックス"的杂志。

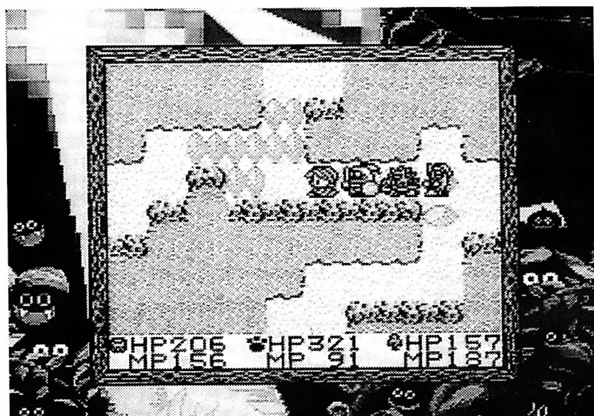
1. 巴拉姆镇站的站台左侧
2. 廷帕镇的编辑部
3. 多尔酒吧二层的牌桌上
4. 德林市旅馆卧室第二张床的床角下
5. F.H.最深处，铁轨旁边的民家（F.H.民家）角落里
6. F.H.宿屋卧室
7. 休米族的村子，某民家床上
8. 托拉比亚学院墓地（Tガーデン·墓地）深处某石牌前
9. 伊迪娅的家，伊迪娅的房间（イデアの部屋）地板上
10. 白色SeeD之船（白いSeeDの船）驾驶室的地板上
11. 廷帕镇旅馆卧室的桌子上
12. 多尔公国旅馆卧室的桌上

这种杂志需要在电脑中读出（巴拉姆学院二层教室，斯考尔自己的终端机），里面记载着拉格纳的系列报道。

有关FF8的内容
请留意续报！！



文/刘鹏、张凌志　　责编/PERFECT



勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

~爆机以后的新发现~






GB 厂商:ENIX 类型:RPG
发售日:98年9月25日

传统化的秘技依旧有效,爆机后的等待必不可少!

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待STAFF画面结束,在屏幕出现to be continue字样时选择存档,而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开,在各自的尽头可以分别与著名的龙王(**りゅうおう**)、大神官哈刚(**ハーゴン**)、索玛(**ゾーマ**)、**バラモス**、**ムドー**、**デスピサロ**等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台赛,他的黄金史莱姆(**ゴールデンスライム**)、天空之龙(**スカイドラゴン**)都是非常非常厉害的怪兽,没有顶级的怪兽别想战胜。此外星之祠右面又多了一个房间,里面是第三只"手"形的怪兽。不用多说啦,之后在格斗场会增加一个旋涡。值得一提的是,在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个,下方的旋涡内能找到非常珍贵的怪兽——金属史莱姆(**メタルスライム**),不过非常难捉到。而到达21层以上时,会碰上一种叫**はぐれメタル**的史莱姆,它的守备力更强,速度则是极限511,要逮到它更是困难;要是打倒它则能得到惊人的经验值——六万左右(每只)。如果身边只带一只怪兽的话,轻易就能达到成长极限。

关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪兽"结婚"并进而传宗接代的这一系统统称"配合"。当不同雌雄的怪兽各自达到Lv.10以上,就能进行配合,配合后将得到它们的后代(注意:先选择怪兽的血统**けつとう**将被其后代继承,也就是决定其后代的种族)。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技,还会继承双亲的性格,并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪兽,慎重选择配偶双方是非常必要的。刚生出来的怪兽卵最好不要立刻孵化,为了以后继续配合的方便,先去怪兽卵鉴定师那儿(就在星之祠右上方的房间内),用**かんていする**进行鉴定,若其性别不符你的要求,就用**しゅくふく**进行修复(就是做变性手术啦),选择**けってい**确定。孵化出的怪兽如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期,即使不用诱饵也能捉到怪兽,但到了中后期就必须使用诱饵才行。为确保万一,不妨试试以下方法:①保持队伍只有一只怪兽,它必须持有回复系咒文;②战斗中先干掉不想要的怪兽;③防御几个回合,直到足够使用回复HP的咒文;抛出诱饵,这时己方怪兽应该会使用回复咒文;④再次抛出诱饵,这次己方怪兽多半会攻击,但由于已连续两次抛出诱饵,一般来说已是囊中之物(如不放心,可以重复步骤③)。这样即使是**メタルスライム**或**はぐれメタル**都不在话下(前提是它们不逃跑)。

关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的抽屉,用于存放怪兽。所不同的是存放于此的怪兽会自己升级,当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有利有弊,升级的同时其野性值也会猛涨(且不会再领悟新的咒文或特技)。这意味着当你带上它战斗时,它将不听你的指挥,所以此时冬眠(**とうみん**)指令就显得相当重要了。冬眠中的怪兽其野性值就不会再增加,但同时也不会自己升级了。还有几点要注意:①当牧场中的怪兽处于冬眠状态时,如果有新的怪兽加入,它并不会冬眠;②冬眠是相互切换的,当使用该指令后,原先未冬眠的将进入冬眠,而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的,但也有其它情况存在。随着冒险的深入,如果下落的层恰好是道具屋或者是教堂的话,那便可以存档了,同时教堂的神官还能为同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道,道具商会以原价收购你的道具,并以高价(原价)收购你的魔法杖,不妨利用这点大赚一笔。如果下落的层是宝箱层(此层只有一间屋子,里面有六到八个宝箱不等)的话也可以进行存档。到了游戏中期,可以在义卖市场买到旅行的书签(**たびのしおり**),那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊层竞技场的存在!在这里可以连续参加好几轮的角逐,每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。

关于性格

性格的设定使得本作的系统显得更富特色。每只怪兽都有自己的性格,玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响,而它的性格又会影响其本身的成长。到了游戏中后期,义卖市场里开始出售能改变性格的书本,更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响:

おくびょう胆怯、**ひねくれ**乖僻、**がんこ**顽固
みえっぱり爱慕虚荣、**たかびしゃ**强硬、**こうかつ**狡猾

あわて惊慌、**きまぐれ**反复无常、**わがまま**任性
ふつう普通、**のんき**安闲、**なまけ**懒惰、**きれ**锋利
ぼうけんたん使勇敢的书、**こわいはなしのほん**使懦弱的书
やさしくれるほん使温和的书、**ずるっこのほん**使无情的书
あたまがさえるほん使多虑的书、**ユーモアのほん**使愚蠢的书

关于怪兽种族

本作中共有十个种族的怪兽，它们各自的特性如下：

★**スライム**（史莱姆）系：速度相当快，战斗援护系的咒文或特技得意
★**ドラゴン**（龙）系：一切参数都很高，但成长缓慢，擅长火系和冰雪系的咒文或特技
★**とり**（鸟）系：速度快，成长迅速，雷系咒文或特技得意
★**けもの**（兽）系：HP，攻击力俱佳，咒文或特技能力低下
★**しょくぶつ**（植物）系：MP、智慧相当高，且随 Lv 上升成长快
★**むし**（虫）系：攻击力、守备力高，毒性攻击强
★**あくま**（恶魔）系：HP、攻击力和守备力俱佳，攻击系咒文或特技强
★**ゾンビ**（死灵）系：HP 高，其它能力平均，对麻痹反应弱
★**ぶっしつ**（实体）系：守备力奇高，火系和冰雪系的咒文或特技强
★???? 系：这个系统不属于怪兽，但具体的情况，包括如何得到，笔者还一无所知

道具列表			
道具名	**作用**	**道具名**	**作用**
やくそう	回复少量 HP	たひのしおり	在迷宫内存档
アモールのみず	回复中等 HP	せいすい	不遇敌
けんじゃのいし	(全)回复中等 HP	ぎんのたてごと	唤出敌人
せかいにゅのしずく	(全)回复全部 HP	でんばつのつえ	(全)真空刃
まほうのせいすい	回复中等 HP	マグマのつえ	(全)火炎攻击
エルフののみぐすり	回复全部 MP	いちづちのつえ	(全)雷电攻击
せかいにゅのは	复活	ふぶきのつえ	(全)冰雪攻击
どくけしそう	解毒	ほのおのつえ	火炎系攻击
まもののエサ	野性值－2	まふうじのつえ	封锁敌咒文
くんせいにく	野性值－5	ルーラのつえ	直接到达出口
ほねつきにく	野性值－20	かしこさのたね	智慧＋3
しもふりにく	野性值－100	まもりのたね	守备力＋3
レミラーマそう	显示地图	いのちのきのみ	HP＋3
キメラのつばさ	从迷宫返回	すばやのたね	速度＋3
ももんじゃのしっぽ	指明出口方向	ちからのたね	力量＋3

攻击系			
名称	**范围**	**效果**	**上级咒文**
ギラ	(全)	火炎系攻击	ベギラマ→ベギラゴン
イオ	(全)	爆发力攻击	イオラ→イオナズン
メラ		火炎系攻击	メラミ→メラゾーマ
ヒャド	(全)	冰冻系攻击	ヒャダルコ→マヒャド
バギ	(全)	真空刃攻击	バギマ→バギクロス
ザキ		即死	
メガンテ	(全)	自爆攻击	
ディン	(全)	雷电系攻击	ライディン→ギガディン
ひのいき	(全)	火炎系攻击	かえんのいき→はげしいほのお→しゃくねつ
つめたいいき	(全)	冰冻系攻击	
かまいたち		真空刃攻击	しんくうは
がんせきおとし	(全)	落石系攻击	
いなずま	(全)	雷电系攻击	
すてみ		拼命一击	
たいあたり		用身体撞	
みなごろし	(全)	敌我通杀	
なかまをよぶ		实体系伤害	
かえんぎり		火炎斩	
いなずりぎり		雷电斩	
メタルぎり		金属斩	
まじんぎり		魔神斩	
けものぎり		兽斩	
ゾンビぎり		死灵斩	
ドラゴンぎり		屠龙斩	
さみだれぎり	(全)	物理攻击	
しっぷうづき		抢先攻击	
れんぞくこうけき		连续攻击	ばくれつけん
どくこうげき		毒效攻击	
マヒこうげき		麻痹攻击	
ねむりこうげき		睡眠攻击	
ジゴスパーク	(全)	雷电系攻击	
ビッグバン	(全)	大爆炸	
グランドクロス	(全)	大十字斩	
マダンテ	(全)	最强魔法	
ドラゴンム		变身成"龙"	

战斗援护系			
名称	范围	效果	上级咒文
ラリホー		深度催眠效果	
マホトーン	(全)	封咒效果	
マラーサ	(全)	迷雾	
メダパニ	(全)	混乱效果	
マホトラ		吸收 MP	
ルカニ		降低敌守备力	
スカラ		增强己方守备力	スクルト
バイキルト		增强己方攻击力	
あまいいき	(全)	甜气,催眠效果	
とくのいき	(全)	毒气,中毒效果	
のろいのことば	(全)	诅咒效果	
おたけび	(全)	敌行动不能	
ちからをためる		蓄力,攻击力上升	
ぶきみなひかり	(全)	降低敌咒文威力	
おいかぜ		反射いき(气)类咒文	
くちをふさぐ		封锁いき(气)类咒文	
やけつくいき	(全)	麻痹效果	
まぶしいひかり	(全)	使敌盲	
さそうおどり		诱惑之舞	
やいばのぼうぎょ		使受攻击时能反击	
ピオラ		提升己方速度	ピオリム
すなけむり	(全)	尘砂飞扬	
アストロン	(全)	使己方不受任何攻击	
メダパニダンス	(全)	混乱效果	

书名 \ 效果(原来的性格)	乖僻	普通	胆怯
勇敢之书	强硬	爱慕虚荣	乖僻
懦弱之书	胆怯	安闲	×
温和之书	普通	反复无常	安闲
无情之书	乖僻	乖僻	×
多虑之书	顽固	锋利	狡猾
愚蠢之书	任性	惊慌	懒惰

回复系及其它			
名称	范围	效果	上级咒文
ホイミ		回复己方 HP	ベホイミ→ベホマ
ベホマラー	(全)	回复己方 HP	ベホマスン
キアリー		解毒	
キアリー	(全)	治疗麻痹	
シャナク	(全)	解咒	
ひかりのはどう	(全)	回复己方一切异常状态	
せいれいのうた	(全)	复活	
ザオリク		复活	
ハッスルダンス	(全)	回复己方 HP	
パルプンテ		对己方有利,效果不定	
トラマナ		免受毒沼伤害	
レミラーマ		查看迷宫地图	
くちぶえ		诱敌战斗	

文/毛云　　责编/PERFECT

上接 53 页

来到东边的拿达道之街(ラダトの街)我们找到了修(他住在道具屋旁的大屋里),可他竟然不肯帮忙。离开房间后,我决定再去劝说他加入(第一项)。当我进入酒场正准备离开时再次遇上了修,他说要苹果下跪求他才肯帮忙,我不敢开口(第一项)……不过修还是离去了……走到鉴定屋门外,我们找到了一个叫列治文度(ソッチモンド)的侦探,他说可以帮我打探修的消息,不过要1500元调查费,没办法,也只好借助列治文度的力量了(第一项)。

众人在宿屋处一边休息一边等列治文度的消息,不久他出现了,说明天修会在村中东面的水闸附近乘船离开。第二天早上我们去水闸处找修,谁知他将一个银币丢入河中,并再次提出了刁难的条件——要苹果取回银币才行。为了取回银币,我们在桥上找绿衫的水门看守,我对他说希望开启水闸(第二项),这时一个叫天忠(アマダ)的水闸看守前来阻挠,但是我坚持要开水闸(第二项),天忠说如果我能与他单挑并取胜的话就开水闸(只要选攻击就可取胜)。胜利后,我们来到河中找银币。费了一番周折(第一项)找到银币后,修终于加入我军。

回到北翼之村,在二楼广场修说了一些对付凯宏王国的方法,我明白后(第二项)就回到自己的房间休息。第二天,众人回到广场,准备好后(第二项)战斗就会开始。由于准备的奇袭计策成功,我方轻易取胜。回到广场后,众人都推举我作首领,但是我犹豫不决(第二项),并且觉得能力不足(第二项,再选第一项)。这时域陀出现,邀我夜间与他在酒馆见面。到了夜晚,域陀将玄觉老师被同盟军称为叛徒的事告诉了我,我听完后便回去休息。

第二天来到广场,我依然没有信心接任首领一职(第一项),此时神医丰安(ホウアン)来到加入了我军,我也在众人的极力推举下当上了同盟军首领。为这个地方起名后门之纹章的继承者妮古拉多会再次出现,她派出大弟子路克(ルック)助我们一臂之力(此人魔法力极强,不可不用),并且送给我们一块约束之石板(观看108星加入进度的道具)。

反目

当我们正想离开根据地出外走走时,在入口处遇上了弗查(フイッチヤー),他死活也要根我们一起走(第二项)!

在南翼市的宿屋中我们找到了雅历士和希露达,对话后他们就会加入。回拿达道之街,如果队伍中有代列度·Y(フリード·Y)的话在洗衣场就可以找她的妻子良乃(ヨシノ),并加入(第一项)。另外,在鉴定屋门外又遇上了侦探列治文度,我请他加入(第一项),列治文度说我要是能猜中他手中的硬币就加入,但是怎么猜都猜不中,气愤之下我来到酒吧,有一个好心人给了我一个银币,把它交给列治文度后他就会加入。

从水闸的右方出去,回佣兵之岩可以看见一个叫添普顿(テンプルトン)的人,他说地图是冒险的必须品,我同意了他的看法(第一项)后他就会离开。此时返回鱼儿之村(トトの村)找他对话一番他就会加入(第一项,再选第一项),并且送给我水浒图。

—待续—



雷盖亚传说

~各种宝物取得方法揭晓~

很久没有玩过这么爽的 RPG 了，SCEI 的实力果然不同凡响。游戏的流程并不复杂，但其中众多的隐藏内容确实值得探讨。以下为笔者竭尽全力的一些发现，希望能对各位玩友有所帮助。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:98 年 10 月	

SCE 新作解析，必杀技输入、隐藏情节完全攻关!

ヴァン技表			ノア技表			カラ技表		
技名	AP	输入指令	技名	AP	输入指令	技名	AP	输入指令
ヴァンスペシャル 奥	99	→↓←↑←↑→↓←	ノアすぺしゃる 奥	99	←↑→↓↑←↑↓→	ガラ超连击 奥	99	→→↓↑↓↑↓←←
バーニングフレア 超	50	→↓←↓←	はりけーんしゅーと 超	70	←↑↑↑↑↓→	双手四连雷弹 超	50	→→←←←
ファイヤーブロウ 超	40	→→↓←	ばるちゃーぶれーど 超	50	←←→←→	旋脚风雷击 超	40	→→↑←
トルネードフレイム 超	30	→→←	ふおれすとぶれす 超	40	←←→→	雷击掌 超	30	→→←
ヴァンハソケーン	24	↑↑↓↓	てんぺすとぶれいく	36	→→←↑↑↑	螺旋双掌打	30	←↑→↓←
ヴァンサイクロン	24	↓↑↑↑	らつしんぐげぃる	30	↑↑←↓→	落击连牙弹	30	↑←↓→←
ヴァン PK コンボ	24	↓↑↑←	ちぶ、ふおーゆー	30	↓↑↓←→	舞崩天升破	30	←←→↑←
ウァンスピンコボ	24	↑↓→←	すわんどらいぶ	24	↓↑↑↑	空翔硬降击	24	↑←↓↓
ウァン W アッパー	24	←→↑←	ばーどすてっぷ	24	↓↓↓↑	升刚连脚蹴	24	↓↓↑↑
ウァンクロスキック	24	↓↓↓↑	どるぶぃんれいず	24	→→←→	烈空猛掌打	18	←↑↑
ウァンパワーブロー	18	←←↓	みらーじゅらんさー	24	→→↑↑	破首刀割去	18	←↑←
ウァンスラッシュ	18	↑↓←	ういんどすとらいく	18	→←↓	擒里拳	18	←→←
ウァンサマー	18	↑↓↑	そにつくじゃべりん	18	→↓→	岩头击	18	↑↓↓
ウァンタックル	18	↓→↑	びーすとふあんぐ	18	↑↓↓	硬壳击	18	←→↓
ウァンエルボー	18	←→←	りざーどている	18	↑↓↑	跃膝升破	18	↓↑←

必杀技抵消

即利用某一必杀技的结束指令作为另一必杀技的起始指令来节省行动值的方法。例如：↑↓→◇←→↑◇只需输入↑↓→←→↑◇即可，而“ガラ”的←←→↑←接↑←↓→←等更是可以节省两格指令。这一点可以善加利用。

260 件宝物

在完成游戏后的评价表中可以得知共有 260 件宝物等待玩者发掘。这里所指的宝物是宝箱里的、村镇中调查到的、各种特殊事件中得到的、战胜 BOSS 后得到的，斗技场和钓鱼池中只能用点数换得一个宝物和其它一些稀有道具。若想 100% 入手必定要进行“地毯式搜查”，还要有极大的耐心。以下是一些道具宝物的取得方法。

●游戏一开始“リム・エルム村”的道具屋楼上有一个原先打不开的箱子，“ヴァン”在离村前再去开启即可得到“ポイントカード”。

●空中庭园“ジェレミの町”恢复后，在左下方的房子内可以见到宝石职人“ザラン”，他请主角一行人为他送信。当“ウィドナ”把信交给他儿子“ぺぺ”后可得到“ザラン”妻子的戒指，再把戒指交给“ザラン”得到“ザランの冠”。此外在消灭该地区雾之巢后还会有其父子团聚的情节。

●在“ウィドナ”旅游胜地恢复后，可向一男子购得“摄像石”，在海滩上可以拍照玩耍。

●在“ウィドナ”的动力室冷却后可在宝箱内找到“汤波丸”，把它交给“オクタム”的市长，市长便会拿出“钝重の首饰”表示感谢。

●在阶层都市的斗技场以 50 COIN 换取“ゴールドカード”后进入舞厅可参加舞蹈大赛，胜两场后可得奖金 10000 和“クイーンの水着”，并可在原先“ノア”跳舞的“アフロキング”处得到“神速の道饰り”。值得注意的是：跳舞时前两步就使用必杀技（按△键），快速进入高分值舞步，

最后一步再用必杀技。

●在毁掉绝对要塞后回到“リム・エルム村”，找到“メイ”（ヴァン的女友）会有情节发生，她送主角的“狩人の服”还在吗？不在可就惨了。

●在毁掉绝对要塞后回到“リム・エルム杆”，在沙滩上找到一开始教“ヴァン”功夫的“トッド”，可与他一对一对决，在不使用召唤兽的前提下胜利可得“斗气の神玉”。要点是装备“斗气の神玉”（AP消费减半）、“神速の首饰り”（每回合第一个行动）或“武神の像”（一定确率反击），并注意及时用道具回复HP。

●在“ディーネ山”的山顶有一只凤凰“ラピス”，打败它可获得“魔神の封印”，其效果竟然是暴走（最近“暴走”很流行，都是KOF给闹的）。暴走后无法使用道具和召唤，但可不受AP限制随机使用必杀技，有时能打出二十几连技，一万多点HP，但有时也会一动不动。要点是“ラピス”实力超强，虽只会普通攻击但却一击必杀，要以较低等级打败它需有一人装备“神速の首饰り”，另两人最好装备“武神の像”，并备足“不死鸟の药”，保证每回合有两人是存活即可。

●在斗技场的master course中胜出将得到一个（仅一个）可连续照指令攻击两次但只消费一次AP的强力道具“斗神の像”。要点是在“リム・エルム村”变成生物城后，于其中找到最终的武器防具，让“ヴァン”装备“真红の书”（经验值加倍）后炼至50级左右，然后装备“斗气の神玉”、“生命の圣杯”（每回合HP200回复）、“失われた圣杯”（战斗不能自动回复一次），当然装备上“魔神の封印”碰碰运气也可以。

召唤兽

右表中的召唤兽均可吸收，装备“苍白の书”可提高召唤技取得率。当然也有一些特殊的召唤兽，取得方法如下：

●珍兽：以200POINT在钓鱼池换得的道具“クチビリアンの笛”和“フグドリアンの笛”在战斗中使用即可召唤两种珍兽，只是其效果令人哭笑不得。

●圣火兽：“ヴァン”的圣兽成长至8级后，去“ソル”的创世树处即可取得（ヴァン专用）。

●圣风兽：“ノア”的圣兽成长至7级后，去“リクロア山”的创世树处即可取得（ノア专用）。

●圣雷兽：“ガラ”的圣兽成长至6级后，去“东ヴォズ树林”的创世树处即可取得（ガラ专用）。

●圣光兽：“ブブゴルド”恢复后在“カーラ”处可得到“圣光兽の卵”，在“ジェレミの町”的宝石职人“ザラン”的情节发生后去找他，他会将其改造成“光の圣护符”，装备后即可召唤。

●圣地兽：在斗技场中以100000 COIN可获得“圣地兽の卵”，“ザラン”的情节发生后让他改造成“地の圣护符”，装备后即可召唤。要点是尽量先获得“斗神の像”。

●圣水兽：在钓鱼池中以20000 POINT可换得“圣水兽の卵”，依上法进行即可。要点是注意有节奏地拉动鱼线，在出现GOOD字样时钓到的鱼一般为大鱼。

注：对地名地点不清者可在地图画面按L1键查找。

普通召唤兽表

召唤兽	MP	类型/效果	LV3以上追加
光兽[ヴェーラ]	6	味单/HP回复	异常状态回复
光兽[ハーヴ]	18	味全/HP回复	异常状态回复
光兽[スプーン]	45	味全/HP回复	异常状态回复
光兽[アルル]	90	敌单/即死	—
暗兽[ナット]	13	敌单/即死、混敌	—
暗兽[プエラ]	120	敌全	—
火兽[ギマード]	10	敌单	攻击力下降
火兽[ゼノール]	36	敌单＋范围	攻击力下降
火兽[ゴラゴラ]	40	敌全	攻击力下降
水兽[ギザム]	28	敌全/毒	行动力下降
水兽[フリード]	40	敌全	行动力下降
水兽[ヌルモ]	110	敌全	行动力下降
风兽[ナータ]	32	敌单	素早下降
风兽[ノーヴァ]	48	敌单	素早下降
风兽[バーラ]	85	敌单	素早下降
地兽[ムシュラ]	60	敌复数	防御力下降
地兽[ケマロ]	72	敌单	防御力下降
地兽[イオタ]	90	敌全	防御力下降
雷兽[シーダー]	24	敌单＋范围	贤下降
雷兽[ヴィグロ]	64	敌全	贤下降
雷兽[ギリアム]	160	敌全	贤下降



文/RED・ACE　　责编/PERFECT

街霸 ZERO3

PS 厂商:CAPCOM 类型:FTG
发售日:正在激烈发售中!

关于PS版的点滴之谈

一、实话实说:

一开始并未抱太大希望。只是朋友推荐才……

二、惊喜:

精细的背景,重新修改的音乐,新增的人物,令人有些激动(但本人认为画面解析度下降,人物比例变小),然而真正值得留意的是她的系统。

三、系统及模式的改良:

■X、V、Z槽各有千秋。如X,在起初只能用一种必杀技(超),豪鬼只有瞬狱杀,肯只有升龙裂破。然而一出手就是三级超,所以抓住机会即可发出,对挑战者的操作要求较高。V槽,起初只可用OC技,分为50%和100%两个阶段,此集OC技已改,它不像前作那样可乱打一气,看似击数多,然伤害度小。这回OC发动后,真身后带4个残像,其中中间三个是摆设,而最后一个残像称之为影武者,具有攻击力:在真身作出动作后,他会迅速做出相同动作并对对手作出追打,此技攻击力不可小看。Z槽,则如前作三级超杀槽,在此不多说。

■在ZERO3中,体力槽下有一能量表,俗称为"头昏表",此设计和KOF中的防御崩坏大同小异,在防守时受对方攻击一段后能量表降为"0"时,会出现一段时间的硬直。因此对战时多加利用此表,大有益处。而且,此表在出现一次硬直后,会变短,也就加快了再次硬直的时间间隔,想要避免硬直挨打,只有以攻代守,这又增加了游戏的激烈程度。

■受身:在2D格斗中,其概念应该出自龙虎之拳,起初是为了减少对方投技的伤害度。3D中受身是为了减少对手将自己打至浮空后进行追击,概念来自FV等。而在ZERO3中卡普空将两者集合起来,使受身更加完善:ZERO3每个人物都可将对手击飞,然后进行追击,而受身一可避开追击,二能在受身后立刻对对方进行空中反击(但成功率不高),三可对大范围的追击进行防御。

■投技:改革、改革、重大的改革。ZERO3的投技不是近身→(←)+P(K),而是双P或双K使出。并且,几乎每人都有两种地面投技及一空中投技。这就使背投技更易使出。因为投技使用时有背投动作出现,只要距离把握好,投技百分之百成功。但若投技失败,会有空档出现,而不像以往单键背投失败会出现攻击,并使对方出现防御硬直而无法进行及时反击。ZERO3中投技一但失败,就有可能被对方抓住失败动作的短暂不可防御及行动时间打出强力连续技而损失大量HP,所以在使用投技时要慎重。

■培养最强角色:这是ZERO3 PS版的一个特有模式,挑选众多角色中的一名,环游世界,挑战武术家使自



己成为强者。这里,可以将自己喜爱的角色变得更强,更可在对战模式中大展身手(街机及组队模式都适用)。在这个模式中,完胜是十分重要的(满血),接下来时间及连击数也不可缺。因为,这些都是拿大分的关键,而分就是经验值,经验值的多少会影响你LV的高低。一般说,满血三万分,九十秒前结束战斗时间乘三,一般一场战斗拿六七万分不成问题。若是条件战,比如连续技攻击、超杀攻击、OC技攻击打得好能拿十四、五万(我用肯时就经常跳级)。还有一种条件战很特别,在游戏进入尾声时与纳什对战,必须用防御崩坏后的攻击。所以,玩者要在与对手战斗之前先看清战斗条件以合理运用能量槽及特殊装备(如:自动回复能量、在X、Z槽中使用OC技、超级防——防御任何攻击不伤HP,等等)。建议使用超级防御,这样,完胜的机会比较大。此中,最大LV32;X LV6;Z LV6;V LV6;P 13。将自己培养的最强角色登录游戏中,建议选用Z槽、攻+2、防-2,特殊装备用"OC使用和能量自己回复"。当用自己培养的最强之人与别人对战时,那种将对手很快KO的感觉——"爽"!

■回归的模式:"双人打警察"重现ZERO3!这不仅能用隆肯,用游戏中的任何人都能组合:两个真豪对真豪的梦幻同屏格斗将上演。快约朋友一起享受这痛快淋漓的格斗。此模式要通关后才会出现。另外,将培养模式通关后就可使用杀意隆和美国大兵——酷哥古烈。

以上便是本人的一点拙见。对ZERO3我是爱不释手。我希望在KOF系列横行的今天,ZERO3能为卡普空挽回一点面子,再上天尊宝座。街霸博大精深,望同好加以指点。后面我还将向大家奉献一些连续技(少年街霸2、3)。^-^

江苏镇江 吴现(玩龄十三年)于99,1,26夜

> 编者按/通过对街霸系连技的讨论,想必大家已经对指令的融合有了一定认识。那么当你能够发出"→↓中K↘重P"或"近身→↓重P↘(4HIT升龙)"时,则后面的技巧可供参考。几乎可以肯定地说,街霸对连续技的重视,不但不在人之下,且妙不可言。

少年街霸复杂多变，但广大爱好者决不轻言放弃！



CAPCOM FTG有正邪之分，"正"者，格斗宗法一脉相承也；"邪"，指的是某某对某某～超级大乱斗或大头版之类可尽情搓招按键者也。下面的技巧，仅对正派卡普空格斗适用，是由江苏读者吴琨、王伊浩两位同志提供的，虽仅为部分人物的部分技巧，希望能有抛砖引玉之用。

上次提到哪儿了？受身时垂直落下较为安全，但也要注意被投掷。空中连技的要点是把握对手下落的时机，对手是否受身均须如此。从攻击力和运用方面考虑，卡琳的连续技：跳重K>蹲重P>红莲拳．无尽脚（↓↘→P.P.K）>神乐皇王拳（↓↘→×2K）是非常强大的，此一连技无须考虑对手的下落时机，也不必在版边，只要连续输入即可，攻击力又十分惊人，不过这种连技毕竟是少数。而豪鬼的连技：跳重K>站重P>龙卷斩空脚（↓↙←重K）>？？？的变化十分多，"？"处可以接：（站重P>升龙拳）/（空投．地狱车→或←PP）/（灭杀豪波动←↙↓↘→×2P）/瞬狱杀，等等，其中瞬狱杀是一种战术，对于喜欢受身的对手有奇效。

不过大多数空中连技要在版边才会成立。例如——■隆：跳重K> 蹲重P> 三级真空波动>重龙卷旋风脚（X适用）■肯：跳重K>蹲中K>神龙拳>站重P>重升龙拳■春丽：站重P>三级千裂脚>蹲中P>天升脚（↓蓄↑重K）；[X]时，站重P>千裂脚>蹲重P>倒跃飞鸟踢（←蓄→重K）■凯：跳重P>蹲中P>武神旋风脚（↓↙←轻K）>二或三级武神八只拳（↓↘→↓↘重/中P）■科迪：跳重K>蹲重P>（终极毁灭↓↘→×2P/三级死亡终结↓↘→×2重K）>站重P>拉芬踢（↓↘→重K）■樱：跳重K>站重P>轻盛樱拳>乱樱（↓↘→↓↘K）/真空波动拳■萨卡特：跳重K>蹲中P>猛虎暴怒（↓↘→↓↘K）>蹲中P>重Tiger Upper Cut■豪鬼：跳重P>蹲重P>二/三级灭杀豪波动>重龙卷斩空脚，等等连技，对手都要在版边。

大家一定也发现不少超杀具有浮空效果，这样，在[Z]－ISM中，有些人物可将超杀分段使用，如■春丽：（版边）站轻P>气功掌LV1（↓↘→↓↘→轻P）>蹲轻P>气功掌LV2（↓↘→↓↘→中P）；（版边）站重P>千裂脚（LV：2）>站重P>气功掌（LV：1）■肯：（版边）跳重K>蹲中K>二级神龙拳>蹲中P>一级神龙拳■PS版新增飞龙：跳重K>站重P>飞龙烈焰脚（LV2，↓↙←↓↙中K）>站重P>一级飞龙裂焰脚，等等。

一些特殊技与必杀技不可受身，但也可形成空中连技，例如——■隆：空中龙卷旋风脚>真空波动■肯：后回蹴（→重K）>■春丽：后方回旋蹴（↘中K）>站重P>气功拳■科迪：脆踢（→重K）>蹲中P>拉芬踢（↓↘→重K）■嘉米：加速器针刺（→↘↓↙←P）>反向驱动器（↓↙←↓↙←K）等须在版边，而罗丝的灵魂反射（↓↙←重P）>奥拉灵魂透（↓↘→↓↘→重P，LV3）则不必。动作为连续地踢、挤压、头磕、啃咬等连打形态的投技中亦有可以形成空中连技的，如肯、本田、伯迪等人。纳什的连技：音破LV2（←蓄→←→中P.P.P）>蹲下中P>倒跃盾（↓蓄↑重K）比较特别，樱的伪连技（对手不受身时）"无限盛樱拳"：→↓↘轻P>→↓↘中P>→↓↘中P……至版边后真空波动拳，极富戏剧性。

上面讲的都是X、Z系统，那么V中的OC呢？笔者未加仔细研究，只知道由于残像攻击间距较大，今年第一期杂志中的OC连技基本不适用。SFZ3中OC浮空后仍可受身，但被打成燃烧状态就不行了，隆的OC连技灼热波动拳（←↙↓↘→重P）>站重P>灼热波动>站重P……最后以升龙拳或龙卷旋风脚或空中背负投结束，正是利用了这一点，威力很猛一招哦！

另外，招式性能上与前作也有一定变化，飞行道具的威力受攻击距离影响很明显，越远越无力，超杀飞行道具也是一。对空必杀技、超必杀技的无敌时间基本消失，也就是说，用升龙拳透波是不可能的了。而COUNTER的情况比较复杂，若打成浮空状态，一般空中连技是否适用？这些方面可在今后慢慢探讨。^－^**（王伊浩）**

瞬狱杀是一种极为骇人的技巧，对付这招必须要主动地打、主动地点轻拳，而不应被动地跳、被动地防。典型战例为双方同时跳起，豪鬼重腿击中对方，同时输入了轻P、轻P、→轻K、重P（注意：重P留至落地的瞬间按下），这时，瞬狱杀落地即出，倒地后的对手不外会"防守/使用对空技/跳起（这种现象很少出现）/出拳、脚"，因双方距离较近，对于1、2、4种情形几乎都能抓住，跳起就……同理，蹲重脚扫倒敌人之后，可以考虑启动瞬狱杀了……

在SFZ3的套子活儿中，可以完成"跳重P/K>蹲中K>蹲重P>升龙裂破/神龙拳/真空波动"之类连技。且在新作中，"→轻K"是非常好用的牵制攻击，一般连技在此招后都可跟上。另，↓重K/P>超杀几乎对每名角色都成立，但要注意受身问题。

对于古烈，"跳重K>蹲重P>超杀"的技巧在跳重踢时就应拉后集气，↓重P时我们显然应变为↘重P（→），以进行指令抵消，接着马上←→P，则超杀必然成立。**（吴琨）**



试问：蓄力系（纳什等）角色要赖，又应如何灭杀之？

天诛

立体忍者活剧

PS | 厂商:SME | 类型:ACT
发售日:多种版本均已发售





KILL QUICKLY & SILENTLY

TENGCHU

~谈《天诛》的暗杀武术~

借着朦胧的月光……有时，我在屋檐上，敌人刚转身，我已纵身落下；有时，我从凹处突然站起，向敌人突袭；有时，我紧贴着墙壁，看准时机，朝敌人身后冲去；有时，我迎面遇到敌人，他大叫着要拔刀，我已将他手臂砍落……；总之，敌人都来不及惨叫，已倒在我的身后……别误会，这只是立体忍者活剧《天诛》里的精彩演出。SCE借助这个游戏，将忍者的暗黑武士精神贯彻到极致。在游戏中，你可以体会到暗杀的乐趣(哎，现实生活中可不能模仿哦，而且主角忍者绝对都是正义的)。

《天诛》的日版和美版我都玩过，觉得都不错，现介绍一些粗浅经验如下：

——多用L1键和下蹲键，就算是在墙上，从墙上滚落远比直直落下的速度要快；当你处于低洼地带时，下蹲键更是好用，配合方向键还可前后左右滚动，敌人看不到你，你却可用L 1键来观察敌人的动静。

——遇到狼狗时，最好的办法是“肉包子打狗”，在它未发现你以前，将毒包子扔过去，甚至可在它冲向包子的时候斩杀之；也可在远处用手里剑；如果被发现了，可用下蹲键配合攻击键，或者干脆冲上前去像杀只兔子那样干了它算了(省得麻烦)。

——除了急救箱，最需要携带的是烟雾弹。当你打斗时体力不支，可先放烟雾制住敌人，再用急救箱；要是被两个以上的敌人缠住，更要借助烟雾脱身，再从长计议，不然势必凶多吉少。正所谓“留得青山在，不怕没柴烧”吧。

——在某些时候，与其等着敌人慢慢走到你身边，不如在他快到跟前时冲出去，杀他个措手不及。因为就算你被发现了，但在他拿起武器以前，你仍可将他一刀砍死，看着他挣扎着倒在你身后，你会觉得自己仿佛是个剑道高手。

——要是同时发现两个敌人在巡逻，偷袭的时候最好不要靠近之使出必杀动作，这样另一个敌人容易发现你。而是先随意出刀解决其中一个，然后再找另一个算帐(有点武侠片的味道)。

——打斗时最好不要动方向键(除非敌人不在你的前方)，只要按攻击键，主角会自动掌握方向，这时要是动了方向键，反会弄巧成拙；和用长矛的敌人缠斗时，可趁他刚出招的时候砍他三两刀(注意最好不要出到连续技的最后一招，若被防住，敌人会狠狠地给你一下子)，重复这个动作，必叫敌人无还手之力；若被弓箭手射中真可谓忍者的耻辱，可在箭射出时用下蹲或前跳等动作避过，也可在他张弓时，用前冲配合攻击键斩杀之。

——除了第一关的BOSS外，跟其它关的BOSS厮打时都比较难缠。最好最快的办法是带上两三个地雷和若干炸弹，先给BOSS尝个炸弹(注意别靠近才扔)，在其倒下的位置放个地雷，然后立即纵身往后跳，BOSS起身时往往会愚蠢地中招，再重复放置地雷，定叫他死不瞑目；甚至是使用最高评价时奖励的忍具：眠药，不要不舍得用哦。但注意放好地雷时一定要立即向后跳，不然在BOSS踏上地雷时你还没逃离“现场”的话……

——一般想在过关时获得较高评价甚至是忍具的话，最忌讳的是给敌人发现、从正前门进入、错杀无辜、不能快速解决BOSS甚至失血过多等，这些条件都会在每一关介绍任务后出现提示。

好了，玩《天诛》的技巧应不止这些(这些手段是否过于……就当是玩玩罢，不要太认真哦)，她还有更多的技法在等待我们去挖掘，让你感受到什么是KILL QUICKLY AND SILENTLY。本文也旨在抛砖引玉，乐与《天诛》的各路高手切磋技艺(上网的朋友可发邮件给我，地址是 dreamstar @ telekbird.com.cn)。不过一定要切记这只是游戏而已，切记切记。^-^

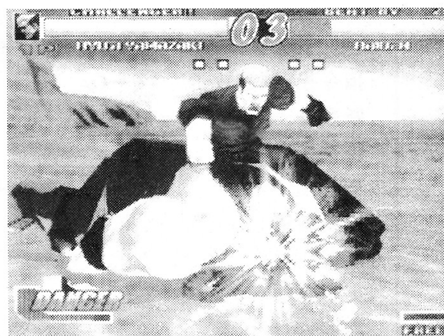


TEXT BY:黄世鹏　责任编辑:小天天

3D版饿狼传说

~系统、出招完全解析~





●SNK出品 ●99年2月街机上市
●HYPER NEOGEO 64基板 ●FTG

系统解说

1.■能量槽(HEAT GAUGE)

取代原POWER GAUGE，进化为挨打后槽内能量降低，越挨打降得越低，直至HEAT槽内没有了能量，如果再挨打，你所操纵的角色可就要晕点了。这是否为SNK为了鼓励玩家进攻而想的办法？只要普通技命中或发出必杀技，便可使能量槽增加，所以玩者需始终维持一定量的HEAT槽。当然，如果此槽蓄满，就可以使出某些特定的攻击。

2.■痛快一击(HEAT BLOW)

当你的能量槽处于全满状态时便可发出这样的一击：这是一招不可防御技，命中对手后可使其立即晕点，同时HEAT槽全消。显然，虽然对手无法防御此技，可这招的破绽也很大，如果不看准时机，还是不要使用为好，以免落空后局势变被动。

3.■潜在能力(OVER DRIVE POWER)

同以前相比，使用潜在能力时没有了体力限制，同样等能量槽全满后才能发出。一旦发出潜在能力，命出对手当然好，如果被对手防住了，不但能量槽全消，遭反击还有晕点的可能，十分不利于战斗的继续，使用时要非常小心。

4.■反击(COUNTER ATTACK)

这同97中的效果是一样的，可把正在进攻中的对手打飞。使用时要消耗一些能量，同时指令的输入变为了全员共通。不知反击后能否连接其他技巧？

5.■对攻攻击

在对方用大威力攻击(见“操作简表”)、特殊技、必杀技攻击你的时候，你正好也用这些方法攻击对方，结果是谁也不伤害谁。出现此种情况时画面有一瞬的静止，双方谁先行动，取决于如何快速解除硬直。

6.■防御崩坏(GUARD DESTROIED)

持续防御对方攻击至一定程度而产生的效果。游戏中每位角色都有不同的防御耐久值设定。防御崩坏发生后，角色的破绽非常大。

7.■中止对方攻击(GUARD IMPACT)

防御对手的攻击时，如果输入了特定的指令，就能推开对手攻击，并使格斗双方保持适当的安全距离。这一招没有攻击力。

A:拳　B:脚
C:大威力攻击，按住方向→时，此键为远程大力攻击
D:轴移动(D=内移动，↓D=外移动，→D=绕到对手背后)
蹲下移动:↘按住　前冲:前两下按住
前冲小跳:前冲中↗短按　大跳跃:前冲中↗
全员通用投技:近敌时/近敌背后时→C
身体攻击:→→A/B/C　受身:击飞后着地前D
抵消投掷:对手施展投技中方向键+C
挑拨:A+B　痛快攻击:ABC齐按(能量满时)
反击(COUNTER ATTACK):防御中→A+B(有能量时)

新近推出的3D化“饿狼”副标为“WILD AMBITION”，取“野望”之意。鉴于我国街机市场确属比较发达，各地机厅林立，打者甚多，所以这次一定要将3D饿狼介绍给大家。因为3D侍魂已经出了第二代，真希望今后KOF也能3D化。

■吉斯



招式	指令
指令投:真空投	←→C
虎杀掌	→←C
特殊技:天倒杀二段踢	↘B+C
飞燕失脚	蹲下过程中→B
跳连打掌	跳 C>C.C>↓C
雷光回蹴	←B
必杀:烈风拳	↓↙←A
邪影拳	↓↙←C
当身投.螺旋	←↙↓↘→B
当身投.弧月	←↙↓↘→C
下段当身打	←↙↓↘→A
疾风拳	空中↓↘→A/C
超杀:上升风暴	↙→↘↓↙←↘B+C
虚空烈风斩	↙蓄←→B+C
潜在:升华死亡终结	→←↙↓↘C(发动后当身上中段攻击)
吉斯复活终结	→↘↓↙←→ A>AABBBCCC>↓↙←C

●吉斯在选人画面中位于比利的右方。



■特瑞

招式	指令
指令投:倒旋攻击	→←C
断颈击	前冲中 A + B
特殊技:倒旋踢	→B
充电踢	→→C(即前冲中Ⓒ)
跳跃膝踢	↘B
灌篮	上式中 C
火焰踢	←C
必杀:燃烧之拳	↓↙←A/C
上升打击	↓蓄↑A
疯狂射杀	↓↙←B
能量波	↓↘→A
回转波	↓↘→C(可储)
能量补充	←↘A(用作 COUNTER 时,可抵消其他必杀技)
超杀:能量喷泉	↓↙←↙→B + C
潜在:三角喷泉	↓↙←↙→C
加热喷泉	→←↙↓↘C



■东丈

招式	指令
指令投:东丈切	→←C
首相扑	↘↘C
膝地狱	上式中 B×2
东丈终结	上式中→C
特殊技:垂直上升	←A
滑行	↘B
虎步	←B
深滑	→B
黄金之膝小僧	上式中 C
必杀:冲突踢	↙→C
黄金之踵	↓↙←B
老虎踢	→↓↘B
起旋风	←↙↓↘→A
爆烈旋风	上式中←↙↓↘→C
爆烈拳	A 连打
爆烈钩	爆烈拳中↓↘→A
爆烈肘	爆烈拳中↓↘→C
超杀:爬行上升	→←↙↓↘B + C
潜在:残酷升天	→←↙↓↘C



■安迪

招式	指令
指令投:熟瓜打	→←C
特殊技:浴蹴	→B
回转袈裟蹴	←B
逆回蹴	↙C
后宙返蹴上	←C
必杀:斩影拳	↙→C
飞翔拳	↓↙←A
升龙弹	→↓↘A
空破弹	↙↓↘→B
爆震	←↙↓↘→B
激飞翔拳	↓↙←C
超杀:超裂破弹	↓↙←↙→B + C
潜在:斩彻	↓↙←↙→C





■舞

招式	指令
指令投:梦樱	空中近敌时↙/↓/↘C
特殊技:飞燕脚	→B
飞燕连脚	上式中(→B)×2
升龙	←B
忍樱	→A
樱狩	上式中 B
必杀:龙炎舞	↓↙←A
必杀忍蜂	←↙↓↘→C
花蝶扇	↓↘→A
阳炎之舞	↓蓄↑C
鼯鼠之舞	空中↓A + B
超杀:超必杀忍蜂	→←↙↓↘B + C
潜在:真.花岚	→←↙↓↘C



■山崎

招式	指令
特殊技:打刺	→A
目溃	倒地中 C
土管	↘B
捣割	↘A
地狱蹴	前冲中 B + C
捣上	跳跃中 B + C
必杀:蛇使.对空	↓↙←A(可储)
蛇使.前方	↓↙←B(可储)
蛇使.下段	↓↙←C(可储)
蛇骗	蛇使储劲时 A
SADOMASOCHISM	←↙↓↘→B
倍返	↓↘→C(可储)
毒手	→↙→A > A 连打
爆弹 PACHIKI	近敌时→←↓↑C
超杀:GUILLOTINE	→←↙↓↘B + C
虐待	↙蓄←→B + C
潜在:DRILL	摇杆一圈 C > C 连打
二级 DRILL	上式中山崎喊叫时 C 连打 5~8 次
三级 DRILL	同理,C 连打 9~12 次
四级 DRILL	C 连打 13 次以上

金

特殊技:NERICHAGI　→B
风轮脚　背向对手时 B+C
BANDARUCHAGI　↘B
双龙脚　跳跃中 B+C
MYONDAKARUDHAGI　↘B 命中 > C
BAKKASO　↓↓
必杀:半月斩　↓↙←B/C
飞燕斩　↓蓄↑B
空砂尘　↓蓄↑A
天升斩　上式击中后↓A
飞翔脚　跳跃中↓B
戒脚　上式命中后↘B
霸气脚　↓↘→B
超杀:凤凰天舞脚　跳跃中←↙↓↘→B+C
潜在:凤凰脚　↓↙←↙→C

坂田

指令投:入身投　←→C
里入身投　背向对手时↓C
鸦落　空中近敌时↙/↓/↘C
特殊技:表里　↓↓
片羽根割　入身投中↓C
秘中杀　里入身投中↑↓C
捌上　背向对手时 B+C
踝割　背向对手时 A+B
四方斩　背向对手时 A+C
必杀:贰双连斩　↓↙←A/C
合气镜杀　→↓↘A
龙卷捕缚　←↙↓↘→A
轰天杀　近敌→←↓↑C
超杀:魔力支天　↓↙←↙→B+C>←↙↓↘→C
潜在:不共戴天　摇杆一圈 C

雷电

指令投:死亡证明　←→C
博士的炸弹　→→C
公牛负重　→←C
上吊专用树　蹲下时↘C
特殊技:双刃锤　→B
公牛来了　空中↓C
大锤落了　↘B
公牛碗　↙B
必杀:独锥　↓↙←A/C
巨人身体　↙→C
超级落下踢　按住 B 键满 5 秒后松开
死亡雷神　摇杆一圈 C
超杀:激光器　摇杆一圈 B+C
投技大师　→←↙↓↘B+C
潜在:狂暴旋风　→←↓↑C

千堂

指令投:猴弹　↘↘C
高能炸弹　←↙↓C(随对手蹲或站变化)
鸫 HIP　上式中↑C
彩虹德国人　于蹲下对手的背后时↘↘C
把持　上式中 C×3
特殊技:滚动击　→B
脑天直击　←C(可储,分三段阶变化)
滚动破坏者　上式击中后↓C
抓打　→←C
身体灌篮　抓打中↓C
穿越大地　抓打中→C
绳投　抓打中←C
拉回　绳投中←C
引起　对手追打状态时↓↓A
提升攻击　上式中 B
弁庆直击　←B
必杀:通天阁司机　←↓↙A/B/C
浪花　←蓄→A
恰心之热　↓↘→C
鸫小姐之肘　↓↘→A
嗜好淬火　↓蓄↑B.B.B.B.C
猎桥　↓↙←B
超级落下踢　按住 B 键满 5 秒后松开
超杀:飞鸫之落　→←↙↓↘B+C
连续技大王　←↙↓C>←↙↓↘→B+C
潜在:抵线冲击　↓↙←↙→C

比利

指令投:地狱落　→←C
特殊技:头割下方击　←B
大回转蹴　→B
背后跳蹴　↙C
陀龙对脚　←↘B
必杀:三节棍中段打　←蓄→A
火炎三节棍中段突　上式命中后←→C
雀落　↓↙←A
旋风棍　↓↘→A>A 连打
强袭飞翔棍　↙↓↘→B
强袭旋风棍　强袭飞翔棍中 C
强袭飞空棍　强袭飞翔棍中↑C
火龙追击棍　↓↙←B
超杀:超火炎旋风棍　→←↙↓↘B+C
红莲杀棍　→↘↓C
潜在:沙罗曼蒸气　→←↙↓↘C

●以上人物的招式出法已与日本 SNK 专门志《NGO 月刊》和日本街机专门志《GAMEST》对照校验,确保万无一失。

98部分超杀特性解析

哈尔滨 李晓楠

在99推出前，98就是领头羊，就像德甲拜仁慕尼黑一样，国内联赛、欧洲战场所向无敌。这里解析一下98里某些人物的超杀特性，了解它们后就不致作赔本的买卖了。

(1)关于大门的岚之山和拉尔夫的宇宙幻影MAX

这两种超杀都有先防御后打击的能力。前者的特性是只要你在地上用拳脚型招式打我，你就别想跑了。笔者曾试过用↓D来攻其下盘，结果被其防守反击抓住了一顿压。所以一旦对方使出岚之山，你就应用跳跃攻击或离开一定距离使用非直接接触类招式。不过笔者见过一特例：1P真吾使出驱凤麟，快击中2P大门时，大门使出岚之山，然后驱凤麟击中大门，真吾接着使出百式鬼烧未完成，大门便会在真吾的鬼烧进行到空中时停止动作，岚之山也没有抓住真吾。

宇宙幻影MAX防反效果奇佳，最多时可打掉对方近一管血。例1：1P拉尔夫正使用MAX版幻影，2P真吾的驱凤麟击中1P。接着2P使出燃烧真吾，这时1P拉尔夫宇宙幻影MAX击出，接着1P拉尔夫就成了WINNER，真吾成了“燃烧真吾”。(战前，1P2P皆满血，战后拉尔夫半血)。例2：开始时同例1，但在2P真吾凤麟MAX击中1P拉尔夫后，2P使出凤麟，这是的凤麟会打不中拉尔夫，直到凤麟出绝后真吾就又挨揍了。不过宇宙幻影也有吃防反亏的时候，例：1P宇宙幻影MAX，2P拉尔夫使出C键机炮拳，击中1P后连续快按C键，1P拉尔夫就持续防守不反击直到被KO掉。另外，宇宙幻影怕投技，请大家注意。

(2)超杀投技的运用

由于98投技无距离限制，以致超杀投可以随时随地使出。我们可以利用这点在对手的拳脚型攻击快要击中自己的瞬间使出超杀投技。便外：1P坂崎良龙虎乱舞马上要击中2P夏尔米时，2P夏尔米使出“狂欢”投，然后两人会安危无恙，好像是招式抵消掉了一样。不过此类方法要求技巧甚高，请勿轻易玩火。

(3)关于陈可汉的铁球大压杀MAX

由于其体重太……不可思议了。(KOF里排第1，303KG，超过第二名拜仁151KG……)，所以有些招式对其失效。例1：2P陈可汉大压杀MAX快落地时，1P八神使出八酒杯，2P陈可汉中招后身上会着一下火，接着火灭并安全落地，并非像其他人那样被定在空中。例2：2P陈可汉铁球大压杀MAX快落地时，1P拉尔夫使出骑马机炮拳，两人接触后拉尔夫没法像抓住别人一样抓住陈可汉向前跑再出招，于是两人互相撞了一下便不了了之，双方都不下血，陈可汉又安全着陆了。此外有些招式击中了陈可汉(大压杀MAX中)，也只会使其损血，不会对其落地位置造成影响，这些招式有：柴舟的大蛇雉，真吾的驱凤麟MAX。

(4)关于三个大蛇雉

草雉父子的大蛇雉都是用A键使出时下半身无敌，而C键则为上半身。真克利丝的暗黑大蛇雉却是不论是用A键或是C键使出，都只是上半身无敌。

(5)使出后作追打的超杀

神乐千鹤：如果三籁之布阵MAX最后一下爆炸击中对手，可于对手被击飞时追打。

陈可汉：铁球暴走最后一击随机出现七个不同动作，若最后是向前方踢出一脚的话可立即以铁球压杀来追击。

玛丽：使出动感闪光后若对手没中空中的那一下摔投，可立即在落地后前冲，在对手落地前一刹那用任何投技摔之。

矢吹真吾：可在外式.驱凤麟MAX击中对手后追打。

(6)某些INTERESTING THINGS

山崎龙二：使出射杀后若连按C键，YAMAZAKI会大笑。

雅典娜：使出闪光水晶波MAX后，麻宫会随机着泳装出现。

椎拳崇：使出食肉馒MAX后，椎拳崇会先吃馒头，加血，然后……被噎得再扣血。但如果在快要TIME UP时落后一小块血的话可立刻使出此招。因30秒过后是不会再扣血的。

夏尔米：对手如在中了夏尔米闪耀MAX后连按任何键的话，可很快解开此招。

(7)其他，

七枷社：使出百万大锤蒸气后可连按键来增加攻击力。

陈可汉：铁球大压杀压下时是中段攻击，需站防。

拉尔夫：骑马机炮拳攻击判定在上身，可将空中对手捉下。

坂崎琢磨：真.鬼神击使出后不能防御的仅为其第一击，以后的攻击有可能失败。

卢卡尔：死亡尖叫为防御不能技，但若对手双脚离地此招便会失效。

哈迪兰：“终结者”无中段效果，只要对手在可防御的情况下便会失手。另外，A键使出时对手防御位置在前，C键在后。

二阶堂红丸：大发电者的无敌时间保持至投技判定发生后消失，实用性巨强。

麦卓：用B键使出天堂之门时下半身无敌，D上半身无敌。攻击判定出现前全身无敌，出现后两步左右上半身无敌。

八神：八稚女的攻击判定出现前全身无敌，攻击判定出现后上半身无敌。另外蓄力对八酒杯对攻击力无影响。

另外，我认为98指令投型角色未必被削弱。有距离限制的指令投应使出的恰当时机就是在距离恰当时，也就是说，只要你出招的时机对了，就只会摔别人，而不会有任何挨揍的危险。而且，在对战双方保持一定距离时，指令投还可弥补投技型角色无飞行道具的缺点，起到蓄气的作用。不过要时刻注意对手动静以防其偷袭。引申：可用投技引诱对手出招，这时你就可以攻其不备了。

因本人水平有限，错误难免，欢迎朋友们指正。^-^

→↓↘格斗天书↓↘→

热斗 KOF96

GB 厂商:TAKARA 类型:FTG 发售日:正在发售中

GB 玩家们非常喜爱的热斗系列，虽然人物变 Q，键位不足，但这并不影响游戏时的乐趣。就拿热斗 KOF96 来说，里面就有许多连续技呢！也许有人会说干嘛在 GB 上还要练习这些东西？其实主机是平等的，在 GB 玩家看来，热斗的"热"可一点也不比街机差哦！本文作者在 GB 上也能打出 100 连击呢！下面，就是一些格斗游戏中不可或缺的技巧——连续技。GB 玩家不妨试着练习一下。

■草雉京：
跳重拳 > 站轻拳 > 鬼燃烧(→↓↘B)
近轻拳 > 七十五式改(↓↘→A) > 胧车(←↓↙A)
(版边)七五式改 > 重拳 > ………
(版边)七五改 > MAX 大蛇雉(按住不放↓↙←↙↓↘→B)
(版边)七十五式改(↓↘→A) > 琴月阳(←↙↓↘→A)

■大门五郎
天地返 > 大跳跃重脚或地雷震(→↓↘B[小])

■麦卓
近身捉技 > ↓↙←B > 再捉技 > (↓↙←B) × 3
注：最后一招可以超杀或(←↙↓↘→B)结束

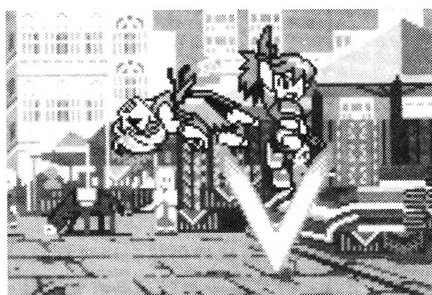
■克拉萨
狮舞球(↓↙←A/B) > →↓↘A > →↘↓↙←B
狮舞球 > ↓↘→A

■特瑞
近重拳 > 火焰冲拳(↓↙←B[小])
近重拳 > 倒跃踢(→↓↘B)/碎石踢(↓↙←B)
近重拳 > →↓↘A

■安迪
近重拳 > 斩影拳 (↙→B)/ 飞翔拳 (↓↙←B)/ 弱升龙弹(→↓↘B[小])
近轻拳 > 击臂背水掌 (近身←↙↓↘→B) > 超裂破弹(↓↙←↙↓↘→A)
击臂背水掌 > 空破弹(←↙↓↘→A)/斩影拳
(版边)击臂背水掌 > 升龙弹(→↓↘B)

■坂崎良
(版边) 极限流连舞拳 (近身←↙↓↘→B) > 猛虎雷神刚(↓↙←B)
近身重脚 > 弱虎炮(→↓↘B[小])
极限流连舞拳 > 飞燕疾风脚(↓↙←A)
(版边)极限流连舞拳 > 虎炮(→↓↘B)
(版边)极限流连舞拳 > 轻脚 > ………最后可追打超杀

■罗伯特
极限流连舞脚 (近身←↙↓↘→B) > 飞燕旋风脚



←这是 NGP 彩色机的 KOF。由于 NGP 的性能很高，所以画面看上去分外逼真，更重要的是，该主机上的格斗招式与街机一样的多。

(←↙↓↘→A)
(版边)极限流连 舞脚 > 龙牙(→↓↘B)/飞燕神龙脚(跃起↓↙←A)
(版边) 极限流连舞脚 > 轻脚 > 极限流连舞脚 > 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←B)

■莉安娜
轻脚 > ↓蓄↑B
旋涡发射器(←蓄→B) > 威武军刀(←蓄→A)/V 字金锯(跳跃中↓↘→↘↓↙←B)

■雅典娜
轻拳两下 > 捉技
轻精神力球 > 心灵传送术(↓↘→A) > 精神力球(↓↙←B)

■不知火舞
(版边)超必杀忍蜂(↓↙←↙↓↘→A) × 2
超必杀忍蜂(MAXMUM) > 龙炎舞(↓↙←B)
轻拳 × 2 > 龙炎舞

■八神庵
(版边)八稚女(↓↙←↙↓↘→B) > 弱鬼烧(→↓↘B[小])
弱葵花(↓↙←B[小])在版边不断使用直至对手死亡
屑风(近身←↙↓↘→B)反复使用。注意，绕到对手身后时，指令就要变成→↘↓↙←B。最后可追加超杀或必杀技。

■神乐千鹤
跳重脚 > (→↓↘B)
天籁之布阵(MAXIMUM)若对手防住应将对手推着不让其逃出，到版边时用(→↓↘B)追击；若对手中招后更应将对手推着走不让其逃出，中途加以轻拳或轻脚，到版边时用(→↓↘B)追加；若全中，对手只剩下一丁点血，比任何人的杀技都重。

■GOENITZ
重拳 > 超杀(↓↙←↙↓↘→B[小])
近身(→↘↓↙←) × 2B > ↓↙←B/←↙↓↘→B(小)

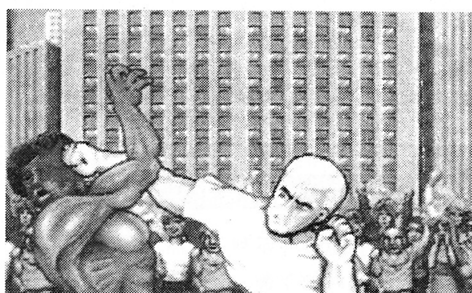
注：超强模式时(TAKARA 字样时按 AB + SELECT)上述所有连续技随时可用。在超强模式下，气槽满时的连续技和隐藏人物技巧今后再讨论。**(广东肇庆 吴展文)**

SNK 同志们，快投稿来呀！



如何才能深刻体会街霸ZERO2的魅力

少年系列不传之秘(二) ~ BY:天津老肥



←因吃币率较高，不少街机厅至今保留着12人街霸（包括世嘉开的）。该基板价格始终稳定。

如何提高大回转指令的输入成功率？

原则：①格斗指令喜快速输入。

②指令开始输入的时机。

街霸时代，已经过去，然而街霸精神仍然在广大玩家中得以完全地继承和发扬光大，可见格斗游戏还是有魅力的，它正同射击、动作以及桌面类游戏一道，继续称霸于机厅。

大家无不想深入地体会游戏的乐趣，对于格斗当然也不例外。仍以ZERO2为例，我想对某些偏门角色的特性进行些许分析，希望能给喜爱游戏的人们带来些帮助，并祝朋友们在游玩时能有多一些的笑声。这次谈谈苏杜姆。

这个可爱而搞笑的角色，相比于前作，增加了一招→↓↘K(空手入白刃)，发招之后，是个搂抱动作，可能有些朋友不太明白这是干什么用的。其实，它可将对手的跳跃攻击和中段攻击“当身”(即接住对手招式)起来。当对手中段攻击你时，发出此招即可直接将他的招式“抱掉”。而如果对手跳跃过来攻击时，这招“白刃”是很难直接将其招式抓掉的，一般会遭到反击，特别是与对手距离较远时，用作对空时须十分小心。感觉上，去抓跳跃过来对手的身体较为安全些，因此站位要贴近对手。

另外此人已经没有了前作的CHAIN HIT COMBO目押连锁。可以被抵消的普通技(中或重)只有站中脚、蹲重拳。可用“地狱”(↓↘→P)来取消之。标准的“朴素三段”连续技同隆肯类似，速度很快。亦完全可以发出“跳重P/K>↓(重P按住)↘→↓↘→松开P键)”的硬连技(有一定难度)。

前作中，对手跳过来攻击时，如果己方用特殊技“地铲儿”(↓重K)滑行到对手的着地点，对手将被放倒(无论他有否防御)，因此这招可以用作对空。ZERO2中则不可以，如果对手在落地前一直防御的话，你将铲不倒他。加上苏杜姆这招的收招硬直较长，不成功的话一定会被反击。



●街头霸王之一 苏杜姆(美国)

而对于苏杜姆来说，其最为骇人的技巧当属摇杆两圈+拳(天宙杀，不逊老苏的终极原子弹爆炸)。对此，即使我们在家游戏时用的是摇杆，也必须准确输入指令：只要准确地摇满两圈便绝无发不出的可能。例，你输入第一圈指令时用的起始方向为↑，那么摇满两圈后你的左手应将摇把定在↑上，**之后，**押下三个拳键。或者当你向后跳，向前跳时，都可以施此大技，你不必多摇一小段以求较高的指令成功率，只要将摇杆摇满两圈后准确地回到↖(后跳时)或↗(前跳时)——(左手将摇把定在“初始方向”)然后立即按下拳键即可。这是对两圈而言。

苏杜姆另一招令对手难堪的技巧非“耐久”莫属，与佛灭类似，耐久是摇杆一圈+脚。掌握了摇杆两圈后，还要练练摇杆一圈。这招最好在向后跳时发出，与上面不同的是，这次我们不妨多摇它一小段儿：后跳时(↖)时开始划圈——摇杆一圈后落到↖上固不无可，但若定在←上则更保险些。当对手跳跃时、出招时(发气儿时不可)你都可以施以此技，一般地，“摇杆一圈+重K”时跑动距离长，最为好用。注意：如果想在跳跃时(注：空中不作动作的情况下，即空中不出拳脚)发摇杆N圈的招，一般应在角色开始落下的时候起摇，时机晚一点倒不要紧，相反，如果起跳的时候便发，是一定发不出的。这又牵扯到发招时机的问题。

读罢上期昆山读者对“少年街霸3”的研究，这里想补充几句。**对于大回转系角色而言，其摇杆一圈也好，两圈也好，实战时统统难以在常态下发出。**所谓“常态”，是指你原地站立时。假如角色站立在地面上，你准确快速地输入“→↘↓↙←↖↑↗→+拳”指令，使出了大招，但我们又怎能要求对手呆呆地等着挨打呢？**这种大招最好在跳跃中、对手硬直或己方硬直解除中、起身中、前进或后退中输入，角色一旦进入“常态”，则马上表演技巧。**换句话说，角色回复到常态的瞬间，你的“摇杆一/二圈+拳”指令应恰好输入完毕。这是提高招式命中率的关键所在。同时这也是标准的指令提前输入，是难点。须细细体味并打好时间差。注意，在OC态下，招式判定变大，摇杆一圈极易发出。卡普空为了追求游戏平衡性所费苦心不小，可以想见，如果此类角色随随便便地就能发出破坏力惊人的必杀投技，恐怕连瞬狱杀大爷都得满地找自己的大珠珠。“格斗游戏之道”嘛！

摇杆N圈可用来抵消普通技。但最好先去练习抵消空中的动作，如佛灭可用来CANCEL跳重脚。手快的话，跳重脚后立即接两圈的天宙杀。这时，指令的输入技巧只要综合上文所述即可。原理：空中提前输入。当然，如果想以摇杆两圈来抵消地面普通技(如轻拳等)也完全可行，但就是成功率太低。想要活用此类大招确实需要一个过程，因为，这种招式在输入上含蓄而不明确，在性质上又重防反而轻进攻。

你与从十六位机上便开始练起的SF高段对战，用回转系角色未必吃香，然而对于实力在中段或以下的对手，更遑论其所使用的是那些一时较难上手的角色时，确有必要以摇杆两圈来终结之。超过瘾。

好了，如果你想看看对手是怎样被甚懂礼貌的苏杜姆以“文明”的方式收拾的话（他的挑衅“鞠躬行礼”亦具有攻击能力），给你的次世代配个摇杆就行了。

以上笔者只是对苏杜姆这个准大回转角色进行了较肤浅的探讨，真正有威力的还是前苏联的巨人——桑吉尔夫。同苏杜姆不同的是，桑吉的大回转具有绝对意义上的防反特性，在防御住对手跳重脚（刹那间）或升龙（须等到升龙落地前一瞬）之类的时候，即可输入指令（起始方向为←），那么……特别令人遗憾的是，桑吉的轻拳（命中）>打桩不太容易使用。

另外如果读者有兴趣，请在SFEX中来体会桑吉的威力。这里指出，在此作中最能体会“抵消”的概念。就请大家试试霸道地“跳重脚挥空>打桩”吧！相信我……

武术界里孤独的斗士SODOM

身高：208CM/**体重**：108KG/**三围**：B148、W98、H103/**血型**：A

学习了日本的武术，而苏杜姆为了完成自己远大的野心，已完成了第一步。

当苏杜姆得到武道精髓之后，为了要使解体的MAD GEAR组织再度回复，于是独自展开战斗之旅。

一位男子站在瀑布的下方，正接受强力水流的打击，且在口中不断“念佛”。

他的名字：苏杜姆。独自从美利坚大陆来到岛国日本飞禅山禅寺的人。

以前曾为MAD GEAR干部，当时那军临天下的气氛…由于身着日式重盔重甲，手持妖刀，脚踏草鞋，故人称“将军”。

不过，这样的美梦轰然粉碎，他遭遇到使用“武神流”古代武术的高手（请见卡普空街机《FINAL FIGHT》）……

“你对日本的印象完全错误，应该更加努力”。

这句话他一直牢记在心，而且，也成为心中最大的屈辱。他开始不断地检讨自己，“什么是真正的武术”……

于是他前往日本，并开始修禅，而在修行的过程中，体验到了“悟”……

另外，他从古董商那里得到了象征日本权力的“十手”，而日本武术的精髓，也使得内心十分震撼，于是，他感动得大叫。

“想不到竟然如此深奥”。

第2天他展开了旅程，为了达到下一个目标，他向禅寺的住持辞别。而住持看着苏杜姆的背影，也喃喃地说出“相当认真的外国人，但他到底有什么目的……？”

“月华剑士”力技分析

■枫（未觉醒）

跳重斩B>站重斩B>轻连刃斩（↓↙←A）×2>超杀活心．伏龙（→↓←×2A+B）

注意：上式中的连刃斩本可连使三次，但在斩至第二下时对手已浮空，此时应立即使出超杀伏龙，杀伤力极大。

在枫的防御不能必杀技岚讨之后，玩家多以空牙→↓↘A/B来追击，此时若不用空牙而用超杀伏龙，同样可以很好地连携，表达为：近身↓↘→C>→↓←×2A+B

■枫（觉醒）

跳B>B>↓↘→↓↘→B

超杀性能发生变化，伏龙已不可在上述连技中出现，不过觉醒后的潜在能力（血红气满时的超杀）活心．苍龙的威力更大。注意：苍龙的突进距离短，站立重斩后距离远则连不上。

■雪

跳B>B>轻瞬雪斩（↓↙←A）>超杀冰树（→↘↓↙←×2A+B）

注：本作所有（→↘↓↙←）×2可简化为→↘↓↙←→

■一条明

跳B>B>（→↓←×2A+B）/（→↓←→B）

上式第三段的前者是超杀六合，若使用潜在能力劾鬼．百鬼夜行，唯有近敌时方可连上，实战中反不如超杀命中率高。

■御名方守矢

跳B>B>（→←↓→A+B）/潜在．乱雪月华（→←↓→B）

如果大家的是超杀“十六夜月华”，在这招之前还可补上一记轻月影（↓↘→A）。

■李烈火

跳B>B>→↓←A>（→↓←×2A+B）

注意，站重踢后接轻炎龙摆尾，再快速使出招杀，想一气呵成不容易，关键是“摆尾”的快慢，时间不好掌握。可取消上式中的第三段，直接连超杀，仍须近敌，当李烈火那抛向空中的扇子没有击中对手，即表示连击失败。上式亦可作“跳B>B>潜在．苍天无影脚（→↓←×2B）”

■紫镜

跳B>B>潜在能力（↓↘→↓↘→B）

■斩铁

跳B>B>超杀断钢刃→←↓→A+B>追加→↓↘B

■直卫示源

跳B>B>轻白虎爪（↓↙←）>超杀（→↓←×2A+B）

上式中超杀属指令投。本人经与街机好友一再求证，该连技无论是对CPU还是对人，对手绝逃不出超杀的攻击范围。

■晓武藏（出现方法请见电软9806期）

跳B>B>↓↘→A>→↓←×2A+B

上式第三段的必杀，可用乱舞系超杀来抵消掉。上式一击去敌3/4的HP，此人还可按住A键储气，霸道之极。另外，9810期所刊登的以一条明对BOSS嘉神的秘法似乎有误？一条明跳重斩接后跳重斩时中间缺少一项牵制技，BOSS能够从容站地立出刀，使一条明来不及后跳出刀便惨叫一声变成一条虫了。而如在两招间加入←B便可弥补这个破绽，因←B出手极快且判定强，嘉神动必挨打，他若不动，等你后跳时再出刀，那你的后跳重斩在等着他。此技需活用即可顺利过关。此项技巧对付讨厌的神崎十三也很管用。表达为：↗B>←B>↖B>……

辽宁营口 张兵

格斗之王风云录

莉安娜

拥有暗黑过去的少女
戎装再现斗士峥嵘

暗杀任务立即执行！

必杀技



自空中使出的让人很难防的招式。



作为强力追加技的突进技。



从哈迪兰处继承下来的令人熟悉的招式。



十分熟悉的V字斩切，可组成连续技使用。

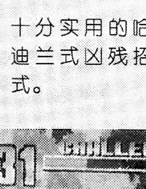


硬直时间很长，判定很高的招式。



对空用极为实用的招式。





十分实用的哈迪兰式凶残招式。





像舞蹈一样华丽的超杀。

衣着



标准的绿色，很像迷彩服。

服装为藏青色，头发是红色。



依然是战斗服的装束。

身着正装，头发也散下来。





服装是原创的，颜色很特殊。



变成茶色的服装，头发变成紫色。



服装近似铜色，头发是微妙的绿色。



与"'96"中1P相同，基本装束。

姿势



系鞋带准备下一回合的战斗。

不象别人那样，十分骄傲的样子。





披风象是用羽毛作的。

暴走中的她实在是太酷了。

个人档案

格斗技：武术+哈迪兰流暗杀术
生日：1月10日
年龄：19岁
出生地：不明
血型：B型
身高：176cm
体重：65kg
兴趣：没有特别爱好
好食之物：野菜
关心之物：没有特别关心的
厌恶之物：血

★NEO·GEO人气投票名次

第4回 10位　第5回 4位　第6回 2位



少女情怀总是诗……

——浅谈少女游戏及漫画、动画（下）

文/雪鹰

STATION 2: GAME & COMICS

众所周知，游戏与漫画是互通的，销量高的游戏具有将其漫画化的商业价值，而受欢迎的漫画也可制作成游戏扩大影响。相对来说，少年漫画与游戏的互换性高一些，因为其中有不少格斗、冒险、解谜等容易游戏化的因素存在。日本的漫画一向泾渭分明，每家出版社都会分别出版数本少年、少女、成人漫画专门杂志，并拥有自己的风格。从几本著名的少女漫画杂志所刊登的作品，便可窥见其杂志本身所规定的风格：白泉社的"花与梦"体现纯少女漫画风格，作品深受少女的喜爱，而男孩子们看了会打瞌睡的。大多以女性为主角、用细腻的画风描写缠绵的恋爱故事，例如清水玲子和由贵香织里的作品集、早川今日子的《来自远方》、筱原千惠的《天是红河岸》等；角川书店的"ASUKA"则是新派少女漫画的代表，能讨好男、女不同年龄的读者群。故事的主角不再局限于女孩，内容亦千奇百怪，例如 CLAMP 的《X》、有栖川ケイ & 杉崎ゆきる的《卒业M》、东城麻美的《欧华寮》、有栖川るい的《千年王国》等；新书馆的"WINGS"有不少幻想格斗型的少女漫画，能吸引不少男性读者。其作品也大多以男性为主角，恋爱剧情变得次要，取而代之的是错综复杂的情节及 RPG 式的世界观，例如押上美猫的《皇龙骑士团》、橘皆无的《螺旋碎片》、麻城ゆう & 道原香津美的《JOKER》、JUDAL 的《吸血游戏》等；德间书店的"Chara"拥有少年漫画趋向与禁断题材两种极端的风格，科幻、格斗类的较多，且主角亦多为男性，例如田中芳树 & 道原香津美的《银河英雄传说》、杉本亚未的《ANIMAL X》、高口里纯的《美男子》、田中芳树 & 碧也ぴんく的《婚礼・红蔷薇之裙》等。

近几年来，少年漫画与少女漫画之间的界限越来越模糊，有很多作品同时被男性、女性读者所接受。99 年 2 月份，在角川书店的少年漫画志"少年 A"上，首次刊登少女漫画家的作品（CLAMP 的新作《ANGELIC LAYER》），这或许标志着次世代的漫画不再有少年、少女之分？反之，许多少年漫画亦广受女性读者的拥护，例如和月伸宏的《浪客剑心》、萩原一至的《BASTARD！！》、荒木飞吕彦的《乔乔奇妙的冒险》、富樫义博的《幽游白书》、井上雄彦的《SLAM DUNK》（又译灌篮高手）等。这些作品大多以少年为主角，体现梦想、友情、拼搏、毅力等精神（因为都是连载在集英社的周刊"少年 JUMP"上，乐观、进取等宣扬正面精神是该杂志的主旨），所以比较能打动少女的心。反之，二十岁以上、踏入社会的女性则会比较钟情一些成人或另类漫画，相对少年、少女漫画来说，这些作品偏向于现实、内容也要深刻得多，比如反映日本政治腐败的《圣域》、体现社会人际关系的《课长岛耕作》（日本银行职员人手一本的"圣经"）、暴露日本黑社会灰暗的《地雷震》、揭示人性的《BARSERK》（三浦健太郎作，至发稿日销量达 800 万）、宣扬成人恋爱观的《东京爱情故事》等等。

随着少女漫画题材的广泛化，被改编为游戏的类型也越来越繁多：AVG（如齐藤千绘的《少女革命舞天娜》）、FIG（如武内直子的《美少女圣战士月亮》）、RPG（如 CLAMP 的《魔法骑士》）、SLG（如有栖川ケイ & 杉崎ゆきる《卒业 M》）等尽皆有之。而那些非少女漫画却受女性欢迎的作品就更多了，和月伸宏的《浪客剑心》分别被改为 FIG、RPG；富樫义博的《幽游白书》被移植到 MD、SFC 等许多机种上；萩原一至的《BASTARD！！》也出过第一视点的 RPG；井上雄彦的《SLAM DUNK》在各个机种上不知出过多少 GAME，类型自然大多为 SPT；在日本销量冲破 90 万大关、三蒲建太郎的《BARSERK》也将在 DREAM CAST 上推出 ACT。还有不少漫画家亦开始加入游戏行业，为一些 GAME 厂商担当人物设定，如藤岛康介（幻想传说、樱大战）、士郎正宗（史莱姆育成）等等。



STATION 3：GAME & ANIME

同样与游戏相通的动画业，与漫画相比又有另一番风味。日本的动画分为三种类型：TV、OVA、剧场。TV 乃在电视上播映的连续剧，因为是面对年龄范围大的观众群，所以受到的限制多、制作也很粗糙；OVA 是不经电视、电影放映而直接制作成录像带、影碟、DVD 在店铺内销售，所受的限制最少、制作比较精致，但是相对的店铺老板绝对不会将成人 OVA 卖给未成年人，这样做会被追究法律责任；剧场即我们所说的电影，如同迪斯尼的《狮王》那样，花费比较大的成本精心制作，然后在电影院中公开放映。众所周知，日本不少成人动画带有色情、暴力的成分，但也有些是因为反映社会题材而被归为成人之类。就拿前段时间引起众多争议的《拯救大兵瑞恩》来说，这部片子内容本身应该说算是优秀的影片，但决不适合给少年儿童观看。因为国外的影视业有分级制度，比较容易操控。国内有些教育人士说日本动画片太过血腥暴力，其实日本 TV 动画控制得相当严格，稍有血腥、色情镜头或内容比较灰暗的等不适合儿童观看的动画片，全部打到深夜档，在午夜、凌晨时间播放，此时的观众自然全部是成年人。拥有健康的主题、老少皆宜的动画片方可安排在傍晚黄金时段播映。只因国内许多人有种错误的观念，认为游戏、漫画、动画都是小孩子玩的东西，所以当他们看到那些原本是为大人制作的东西而铁定这是毒害祖国的花骨朵儿（话说回来，确实也有些不良商人把那些不适合我国国情以及暴力色情的东西卖给小孩子）。就拿武侠小说为例，在我读书的时候这玩意儿是禁书，凡被老师看到是要没收的，因为此乃宣扬暴力、诱导纯真的学生想入非非、严重影响学业的不良书籍，现在可好，金庸老先生成为知名大学的客座教授，甚至还有不少人立项研究。回想学生时代因为在全班内中武侠小说及日本“有害”漫画之毒最深的我，成为经常被老师揪到办公室苦口婆心地教导的重点对象。一晃这么多年过去了，现在依然喜爱着它们的我，好象并没有实现老师所说的“因昔日没有专心地吸取课本上的知识而拥有灰暗的前途，或受到过多暴力书籍的影响而踏上犯罪的道路”等等诸如此类的预言，实在很惭愧。

言归正题，日本 TV 动画从 1962 年的《反击漫画》开始不断地发展、扩大，其中不乏许多具有深远影响或取得极大市场效应的优秀作品：最初科幻类的作品《铁臂阿童木》（1963 年）；以爆笑的剧情佐以令人眼花缭乱的场面《鲁朋三世》（1971、1977、1984、1989、1991、1992、1993、1994、1995 年）；第一部由人驾驶的机器人动画《铁甲万能侠》（1972 年）；由著名科幻浪漫诗篇所改编的《银河铁道 999》（1978、1979、1980 年）；带入人性理念、反映社会题材的《机动战士高达》系列（1979、1985、1986、1993、1994、1995、1996 年）；以优美的歌曲为主，宣扬爱能胜过战争的《超时空要塞 MACROSS》系列（1982、1994 年）；代表少年漫画热血派的《北斗之拳》（1984、1987 年）、《圣斗士星矢》（1986 年）、《幽游白书》（1992 年）；标志着新世代动画的《新世纪 EVANGEION》（1995 年）。应该说八十年代是日本动画片的黄金时期，那时社会上充满一股不断向上进取的热血风潮。到了九十年代，从创造了奇迹般轰动效应的《新世纪 E-



VANGEION》中可以看出，物欲横流的日本青少年在精神上的颓废，不得不承认 E-VA 的成功只能说是体现出社会的一种病态，也让人感受到当今信息时代中媒体的重要性。某种意义上来说，EVA 与《泰坦尼克号》有着异曲同工之妙，媒体疯狂炒作之下自然就能火爆。《超级机器人大战 F 完结篇四格漫画》中有篇四格漫画倒是颇能表达出 EVA 受欢迎的另一种心态：当阿姆罗、白河愁与葛城美里在讨论使徒时，一旁的安藤正树、兜甲儿虽然满头雾水但却装模作样地符合着："原来如此啊！"，内心中却在着急"难道就我听不懂吗？这可糟了！"最后还是多蒙大喊道："一点都不明白！"其身后众人立刻感动地流着泪鼓掌："对呀！多蒙！"看不懂而叫好、抑或根本就没有仔细看过就跟随着媒体而叫好，庵野秀明深知人类的心理并成功地将之把握住了。当然，《新世纪 EVANGEION》取得商业上骄人的成绩也不可漠视（毕竟是创下 2 分钟定格画面的记录，依然能在市场上被抢购一空的作





品），至少在其后这几年，就没有出现过一部比较杰出的作品，甚至不少动、漫画和游戏中出现众多性格软弱、灰暗的男主角以及面无表情、不带感情说话的女主角，可见受 EVA 的影响之深。缺乏新意的动画制作公司只得把过去一些片子重新翻拍来怀旧。

对于少女动画来说，有许多是根据漫画改编的，其中最为成功的便是《美少女战士月亮》了。看过漫画的朋友们都知道，武内直子的绘画水平很差，既没有细腻的笔法亦不见华丽的网点纸，唯一可取之处在于塑造了一个单纯的爱情故事以及读者群的年龄范围定在十六岁以下（这个年龄范围相对比较稳定、口味也不是很挑剔）。当改编成动画后，原画基础差的缺点马上被弥补过来，成为颇受欢迎的作品，其女主角月野兔几乎年年都能荣登那些动画杂志评选的"最傻瓜的女主角"榜首，这也是其它作品所不能及之处吧？相比之下，最能体现著名少女漫画家 CLAMP 那华丽画风的《圣传》，被改成 OVA 后却惨不忍睹，这也说明动画与漫画并非能完全地相互移植，剧本、制作、宣传等亦是必不可少的因素。对于能够移植到游戏上的动画而言，作品本身必须具备能够游戏化、大众化的特性，比如说国内女读者们非常熟悉的清水玲子、由贵香织里这些纯少女漫画家的作品就不适合移植到游戏上，盖因角色给人太过于柔弱的感觉，其故事也相对比较单一，最重要的是纯少女漫画的读者只限定于部分女性，与那些两面讨好、老少皆益的作品相比缺乏市场。CLAMP 的《魔法骑士》在漫画上的影响力远不如《圣传》和《东京巴比伦》，但是因为此作品有个十分 RPG 化的世界观，再加上搞点笑料能受大众欢迎，所以无论是在动画还是游戏上的成绩，都远远超过后两者。



按照比例来说，少女漫画、动画、游戏的数量是依次递减，不过随着游戏的发展、加入此阵营的女同胞的不断增多，相信会涌现出更多为女孩们开发的 GAME。

责编/PINSER



最终幻想Ⅷ

~简单明了的流程攻略~

由于篇幅所限，本次只刊登一篇简明流程，希望能帮助各位顺利通关。当然，光靠这些是无法领略FF Ⅷ细腻的剧情的，那么请诸位钟爱FF的朋友们留意下期根据原剧情改写的情节小说吧。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

一款扣人心弦，令玩家日夜期待的游戏

关于本文所有地名请读者参看14、15页的地图和地点中日文对照。

〇调查教室中自己的课桌可得到2只G.F.,然后在正门处和奎斯提丝汇合后到GARDEN东面的炎之洞窟。

〇在进入前装备好G.F.并选择时限为30分钟。

〇回宿舍换上SeeD的制版,再到一楼大厅。

〇从驻车场出发到达巴拉姆镇，在码头上船。对话结束后调查舷窗。

〇登陆后先前往中央广场,再前往电波塔。

〇撤退时有打倒蜘蛛或尽量少遭遇机械蜘蛛（仅一次)两种选择,在对BOOS战时可抽取得到G.F.一只。

〇回学院后图书馆前的情节发生后即可到2楼走廊集合，在SeeD名单公布后到3层，仪式举行完后与学园长交谈可得到战斗统计表。

〇回宿舍换上SeeD制服后与赛尔菲交谈即来到庆祝舞会，固定情节发生后在宿舍换上便服来到训练设施入口与奎斯提丝汇合后进入训练设施深处的秘密场所（记录点旁的发光入口)。

〇离开训练设施时救下陌生女孩,回宿舍休息。

〇前往正门在接受任务后得到道魔法之灯，使用后出现G.F.,打倒它即可进行装备。

〇从巴拉姆镇乘火车前往廷帕。在火车中进入包厢。

〇情节转换到拉格纳一方后顺着路走，上车后自动回到德林市。在饭店的地下大厅的情节发生后到服务台选择“……部屋……”后发生固定情节。

〇斯考尔醒来后在廷帕下车，与接头人对话选择“…フクロウ…”，在与接头的人谈话后到最深处房间发生情节,在作战会议结束后即开始行动。

〇劫持成功之后进入总统车厢,发生固定战斗。

〇为追击总统又来到廷帕。在酒吧前打倒士兵会得到卡片，把卡片交给堵在酒吧后门的醉汉他就会让开路，再直奔电视台。

〇在大屏幕前看到转播现场发生计划外事故，前往那儿就会发生情节。

〇在杂志社旁边的民房避过风头，并在门口遇到佐恩,乘上前往“学园东”的列车。

〇下车后穿越山谷间的森林时又转到拉格纳的剧情,最终目的是到达海边的断崖,此后是固定情节。

〇斯考尔醒来后到达G·学院(加尔巴迪亚学院)，在2楼接待室发生情节后斯考尔一个人离开接待室。

〇来到大门前会接到新任务并加入新伙伴，在G·学院不远的车站上车前往加尔巴迪亚首都德林市。

〇前往卡威宅，与门口警卫对话后去德林市东北的无名帝王陵墓，目的是调查放置在门口的1个武器号码。此外在解开无名帝王陵墓的迷题后，还可以得到G.F.。

〇告诉警卫正确号码即可进入卡威官邸，卡威上校会详细布置刺杀魔女的计划。

〇行动开始，斯考尔来到总统官邸前，奎斯提丝却从凯旋门回到了卡威官邸。莉诺娅则擅自利用卡车爬进官邸,想独自刺杀魔女。此后是固定情节。

〇奎斯提丝先调查杯子，再调查石像即可打开暗道。

〇斯考尔也潜入官邸，打倒怪兽后救出莉诺娅（可抽取G.F.),再从地板的盖子处进入大时钟内部。

〇奎斯提丝回到凯旋门，从窗口看到魔女花车经过，即按下按钮,此后是固定情节以及BOSS战。

〇又来到拉格纳的剧情，与小女孩谈话后来到隔壁的酒吧，遇到老友奇洛斯。之后两人一同巡逻至村口再折回酒吧交谈,最后回到自己的床边选择休息即完成情节。

〇蒙巴挨打时选择“…助…”,在斯考尔被典狱长拷打时选第一项。

〇把狱警骗入牢房后塞尔独自上楼夺取武器，回牢房打倒两名士兵再和蒙巴一起到顶楼救助斯考尔。

〇由斯考尔带队下到1层，听到枪声后再折回向上走，碰到阿威恩和莉诺娅后分战2组，阿威恩向下走，斯考

尔组则向顶层前进。打倒挡道的敌人后向对面跑。

○赛尔菲组潜入导弹基地，进入左边的门，调查两扇门中间即可进入左边那扇门，在此后的选择中一定不要选含有“バトル”的选项，在被要求进行控制台调整时，应先将命中误差调至最大后再选择“データイ传送”，否则巴拉姆学院也会和托拉比亚学院有同样的下场。

○在控制室打倒军官，关闭发射装置，再启动里屋的自爆装置，即可从右边的门逃出，此后是BOOS战。

○在巴拉姆学院中选择“学院长派”或“マスター派”都无所谓，但在面对シユゥ时一定要选“学院长派”，找到シユゥ后即可去三楼见学院长。

○坐电梯前往MD层，中途电梯停了下来，此后的路多是隐藏道路因而要多调查，到最深处启动一个装置两次就会发生固定情节。

○到2F最深处的阳台后再回学园长室。

○第2天在学院里乱转会发生理事长找斯考尔的情节，乘电梯到地下1层打倒他(可抽取G.F.)，再到医务室找学园长，回大厅后再到2层阳台，学园长出现后到图书馆找艾尔欧娜。

○到F.H.中央的站长家道歉，回学校时得知加尔巴迪亚军来袭，于是去救出站长并打倒BOSS。

○先去校庭安慰赛尔菲，再向学园长汇报。

○音乐会的正确乐器分配应该是：塞尔——ギタ，奎斯提丝——フィドル，赛尔菲——フルート，阿威恩——タップ，但即使错了也能使剧情推进。

○进入巴拉姆镇与守卫多谈话几次即可进入，到塞尔家与黄衣服的小孩交谈两次，到码头转上一圈后再回塞尔隔壁的人家又看到那个小孩，再到门口与守卫搭话，回到塞尔家得知有人来烤过鱼，到码头后跟着狗到车站，出现雷神，在旅店打倒他后，再打倒风神(抽取G.F.)。

○乘巴拉姆学院来到托拉比亚学院，向左走到篮球场是一大段固定情节，只要到处走走转转即可完成。

○再乘学院来到地图上的“伊迪娅的家”，虽不能进入，但在附近发现了同样开始飞行的加尔巴迪亚学院，接近后即是固定战斗，在战斗布署的应选择的是“…攻…”“…防…”和“…クラス…”这三项，再到校庭找塞尔和莉诺雅。回到学园长室后加尔巴迪亚军开始进攻，塞尔此时应向校庭深处前进，莉诺雅跌落后到大门向斯考尔求助。到教室打倒一群敌人后再回学园长室，到2楼时遇到一个少年学员，在敌人出现后应先选第3项再选第2项，在空中打倒他后即可救出莉诺雅。

○解开加尔巴迪亚学院中的小谜题即可乘电梯与伊迪娅见面(其间可打倒ケルベロス并使它成为G.F.)。在打倒西弗后魔女逃往2层大教室，前往打倒即可。

○在医务室看过莉诺雅后，前往伊迪娅的家与伊迪娅谈话，再回医务室。

○由拉格纳和奇洛斯打倒火龙即可。

○再到伊迪娅的家询问白色SeeD船的下落，其位置见地图。找到后得知艾尔欧娜已前往艾斯塔。

○进入大盐湖，在最深处发现空中有异样，调查之后斯考尔进入一座高科技都市。

○先让拉格纳逃出工厂，然后再折回找样子古怪的奥德因博士，追着他到门外得知艾尔欧娜在研究所，在研究所2楼解除1楼的锁后即可进入一层深处见到艾尔欧娜。

○斯考尔见到奥德因博士后被要求前往月亮之门，在那里被发射上了太空。

○余下的一组回天空都市到魔法研究所找奥德因博士询问情况，得知月之潘多拉正在向人工月之泪发生场前进，必须趁它穿越天空都市时阻止它。但无论如何它都会最终到达人工月之泪发生场并使月之泪现象发生。

○史斯考尔在空间站找到艾尔欧娜，带她到控制室对月球进行观察。警报响起后到医疗室找莉诺雅，在丽诺雅离开控制室时，发现月之泪已经发生。

○穿好太空衣追随莉诺雅前往太空，但却被关在空间站内部，于是回控制室和大家一起逃生。

○再次进入太空后要使莉诺雅始终保置在屏幕正中的位置才能抓到她，此后进入飞空艇“诸神之黄昏号”。

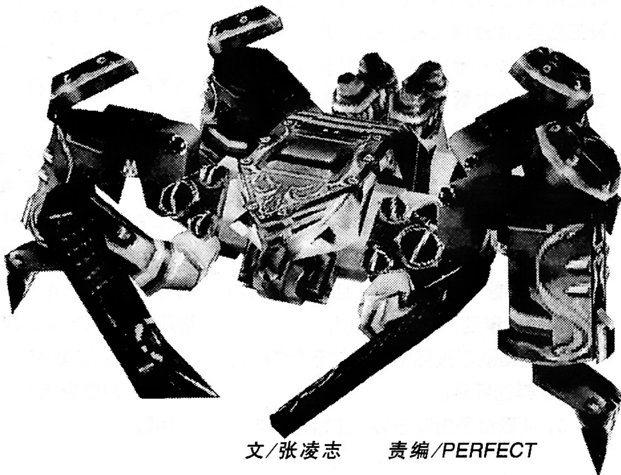
○在艇内遇到的怪物要先后击倒同色的两只才行，全部打倒共8只后就可乘电梯到驾驶仓了。

○在莉诺雅被带走后回飞空艇，情节发生后飞空艇正式成为工具，乘坐它到国立魔女纪念馆救出莉诺雅。

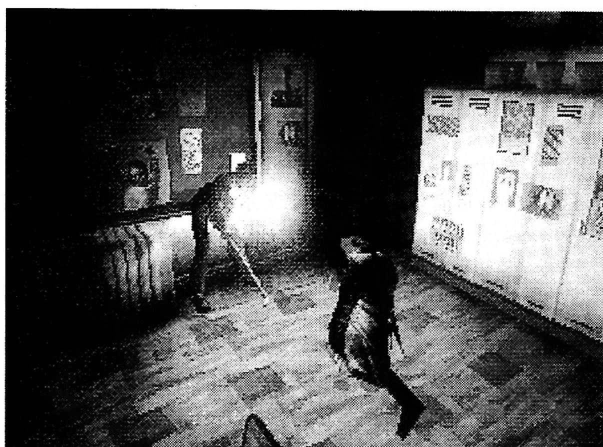
○再到依迪娅的家去，待情节发生后回天空都市见总统拉格那，下一步是进攻月之潘多拉，方法是用“诸神之黄昏”加以冲撞。

○打倒风神和雷神后进2号门，出电梯后再进1号电梯，打倒机动兵器后是西弗，在他架走莉诺雅后爬上来时路上的楼梯，前往魔女阿戴米的封印装置前，要注意只能用单体攻击杀伤阿戴米，而且要不时对丽诺娅进行回复。

○在打倒若干个魔女后，剩下的就是面对魔女阿尔迪米娅了。打倒分布于城内各处的怪兽是为了取回被封印的能力。魔女共有4种形态，尽量用必杀技打她。虽然决战异常艰苦，但为了最终之谜揭晓和片尾CG是绝对值得的。



文/张凌志　　责编/PERFECT



寂静岭

～地点流程简明攻略～

本作是 KONAMI 推出的动作 AVG，浓雾与黑暗构筑了迥异的游戏气氛。与"生物危机"相比，"寂"的游戏空间宽敞了许多，攻击方式更是趋于多样化、随意化。但是故事情节就远不如"生 2"来得那么紧凑了。

下文是针对典型迷题的解答与关键道具寻找的简要说明，而游戏中的恐怖气氛就留给大家自己去体验吧！

PS	厂商：KONAMI	类型：AVG
	发售日：99 年 3 月 4 日	其它：振动手柄对应

在恐怖的迷雾中摸索前进，哈里能够找到自己心爱的女儿吗？

人物篇

哈里·梅森 他和女儿谢丽尔驾车出游发生了车祸，哈里醒来后发现女儿不见了。小城的四周道路都已被破坏，而街道 2 被浓雾包围，怪物不断出没，他能找到女儿，并从黑暗中拯救自己吗？

西比尔·班内特 哈里在小镇上遇到的女警察，她会给哈里一把手枪防身。她也同样被困在镇中，最终她能逃脱噩运吗？

莉莎·卡兰德 哈里在医院里遇到的女护士，每每在恶梦世界里出现，她孤独的留在恶梦医院中，其他的护士都已变成僵尸，她渴望哈里的帮助，但哈里自救不及，又能帮助她吗？

达利亚·吉斯帕 小城的女巫，对世界有着邪恶的欲望，想通过将女儿埃丽萨和哈里的女儿谢丽尔与恶魔合体造就众神之母，达到其变态的野心。

埃丽萨·吉斯帕 女巫的女儿，本想逃出其母的控制。但由于哈里落入女巫所设的圈套，她最终又被女巫抓回。

迈克尔·考夫曼 医院里神秘的医生。他与护士丽莎和女巫有着神秘的联系。虽然其行为透着邪恶与诡秘，但最终还是他帮助哈里战胜了女巫。

谜题与道具篇

寂静岭西区

1、咖啡馆内可得到西区地图，怀灯，打败怪物后可拿到无线电侦测器。

2、在谢丽尔失踪的地方找到写有"去学校"字样的纸条。

3、从麦迪逊街向右转，在道路塌方处找到写有"莱文街"、"狗房"字样的纸条。

4、在狗房门前的狗窝内找到狗房的钥匙。

5、通向狗房后院的门上有三把锁，门边地图上有三处标记，可分别在标记处的警车后备箱里、院子的篮球架下、门前的信箱内找到三把钥匙。

6、穿过狗房赶往学校。

学校

1、门厅的墙上拿到学校的地图。

2、门厅左首的"RECEPTION"可看到三份血书，分别为"10:00"、"12:00"、"5:00"。

3、调查操场的钟楼，它的两边分别有金色和银色纹章座，大钟停在 10:00。

4、二楼的"LAB EQUIPMENT ROOM"内找到药水，在隔壁房间断手处使用可得到金色纹章，装在钟楼上后，大钟指向 12:00。

5、二楼 MUSIC ROOM 的黑板上写有"无声鸟的传说"，钢琴上从左至右有"1、2、3、4、5"五个发不出声音的琴键，顺序按"2、4、5、3、1"可得到银色纹章，在钟楼前使用，大钟会指向 5:00。

6、去地下室启动红色按钮，即可通过钟楼的门进入恶梦学园。

恶梦学园

1、一楼"STORAGE"房间可找到红色皮球。

2、北面的教室中找到卡片，在"RECEPTION"房内使用可打开暗门。

3、从楼梯上天顶平台，把皮球放在拐角的排水口，打开水龙冲走另一个排水口内的钥匙，可在操场排水池处找到教室的钥匙。

4、穿过教室，来到二楼的 LOCKER ROOM，调查更衣柜，找到 LIBRARY RESERVE 的钥匙。

5、从楼梯下到地下室，转动两侧的转轮体通道打开进入密室。

6、打败四脚蛇后，拿到戈登的钥匙，在 RECEPTION 的窗台上可查到戈登家的地址。

寂静岭西区

1、穿过戈登家，来到教堂，遇到达利亚，可得到"弗拉沃"和吊桥的钥匙。

2、出教堂向东，在吊桥控制室使用钥匙放下吊桥，并拿到东区地图。

寂静岭东区的医院

1、到达东区的医院，遇到考夫曼。

2、在医院前台墙上得到医院地图。

3、在一楼医生办公室找到地下室地图，在隔壁房间找到地下室（Basement）钥匙，在"KITCHEN"房中拿到空瓶。

4、去地下室"CENERATION"合上电闸，并调查所有的门。

5、在"DIRECTOR'S OFFICE"的办公桌前，用空瓶装一些血液。再乘电梯到达 4 楼可进入恶梦医院。

恶梦医院

1、在一楼 DIRECTOR'S OFFICE 找到粉色方形物。

2、在二楼 201 室找到打火机。

3、在三楼 STORAG ROOM 找到血袋，306 室可找到黄色方形物，男卫生间找到蓝色方形物。

4、回到二楼 204 室，使用血袋可拿到另一方形物。

5、在二楼 NURSE CENTER 按照墙上的提示，将四块方形物从左上角开始顺时针方向按红、蓝、绿、黄的顺序放入，可打开门。

6、在 OPERATING ROOM 中找到地下室

STORE ROOM 的钥匙，在 INTENSIVE CARE UNIT 房中拿到杀虫剂。

7、在 STORE ROOM 中推开柜子进入暗门，用打火机和杀虫剂烧掉藤蔓，进入地道，可找到录像带和一把 EXAMINATION ROOM 钥匙。

8、进入一楼的 EXAMINATION ROOM，遇到莉莎，并从达利亚那里拿到安提瓜的钥匙。

寂静岭东区

1、进入东北角安提瓜商店推开柜子，进入秘道调查。

2、出来后进入恶梦世界。来到中心商场，并上二楼调查。

3、打败沙虫后回到医院与莉莎交谈。

4、在医院对面屋顶平台干掉巨蛾后，赶往西区的下水道入口，用枪打掉锁即可进入地下水道。

寂静岭湖滨区

1、出了地下水道，在出口的牌子上找到湖滨区地图。

2、在 ANNIE'S HOUSE 遇到考夫曼，捡到他丢失的钥匙和密码。

3、在东面有一间带密码锁的房间，输入捡到的密码，进入房间调查墙上的纸片可得到另一份密码。

4、向南走又会找到一间带密码锁的房子，输入 0886 进入，可找到一块磁铁，出后门进入旅馆。

5、在旅馆 3＃房间中推开柜子，用磁铁吸出摩托车钥匙。

6、回到刚才的房间，在摩托车处使用钥匙可找到红色小瓶，但被考夫曼拿走。

7、过桥进入恶梦世界，在湖边小船上见到西比尔和达利亚。

8、赶往灯塔调查，再回到小船。

9、通过地下水道进入湖滨公园，进入旋转木马游戏场。



终结世界(NOWHERE)

哈里醒来，即可通过电梯进入终结世界，这里没有地图，但房间并不复杂。

1、在地下室找到钳子和改锥。

2、在一层水管处使用钳子拿到"Ophiel"钥匙。

3、Ophiel 门内

a．星座之谜：按四肢的数目输入数字，人马座输入"6"，金牛座输入"4"，双人座输入"8"，可得到"时间之石"，在一层座钟前使用可得到"Hagith"钥匙，"Hagith"为通向电梯之门。

b．年龄之谜：有一个门旁有 26 个字母的按键，按旁边墙上人名的年龄从小到大的顺序输入头一个字母，即 A、L、E、R、T，即可进入，得到六角形圣物。

4、在二层各房间寻找，可得到龙形圣物，指环，相机，用改锥撬开墙上的石板，可看到一把带电的钥匙，暂时得不到。另外，还可打开一道通向一层的门。

5、在三层祭坛两边的照片处使用相机，可得到图形密码，输入密码可分别打开左右两道门。左边门内拿到鸟笼的钥匙，打开一层的鸟笼可得到"Phaleg"钥匙。

6、进入 Phaleg，在柜子前可拿到剑形圣物，但必须先用指环将链子串起，否则……在其它房间内可找到十字形圣物和装在袋中的"Bethor"钥匙。

7、进入 Bethor，将电源关掉，即可去二层取到那把原先带电的"Aratron"钥匙。

8、在 Aratron 房中拿到红色圆形圣物，进入对面的房间使用五个圣物，可打开通向最终之门。

武器篇

匕首 最初的武器，咖啡馆内找到，用处不大。

手枪 从西比尔手里得到，用来对比飞翔的怪鸟、疯狗、地上的爬虫比较有效。

铁管 谢丽尔失踪的地方捡到，对付学校内的小恶魔正合适。

短枪 恶梦学校一楼男厕里找到，比手枪的杀伤力大，须靠它对付四脚蛇。

铁锄 恶梦医院地下室配电盘处找到，最好能先找到它，因为它对付僵尸护士有奇效，可省不少子弹。

斧子 在安提瓜商店的祭坛旁找到，是一种比铁锄轻便的武器。

猎枪 在东区商业中心打败沙虫后可找到。

结局篇

目前，笔者只玩出了两个结局。一是按上述流程可打出 Good Ending。如果在湖滨区不去调查考夫曼的房间，没有发生找到红色小瓶这一情节，而直接去湖边小船的话，那么最后考夫曼就不会赶来，哈里将面对谢丽尔死亡的 Bad Ending。

其它篇

1、在街道上遇见怪物尽量躲避，以免浪费子弹。

2、要四处多搜寻，尤其是死胡同(包括地下水道)的尽头往往有恢复药和子弹。

3、通关后将提供一份表格，列出你的记录次数，续关次数，走和跑的公里数，通关时间，道具数目，各武器的使用比例及杀敌数，并据此给出等级评定。

4、通关后，将生成"NEXT FEAR"的新记录，读取记录可进入下一轮游戏，其难度为高一等级。在这一轮里，可以进入一些上一轮里打不开的房间，得到奖励的武器，如日本军刀，电锯等。

5、在湖滨区 3＃房内有一幅画，调查时屏幕显示"现在不能看这幅画"；终结世界有间房内有个书架，调查时显示"现在你不能读这些书"；会不会在以后几轮的游戏中出现隐藏情节呢？有待众位玩家自行发掘了。

——以上文章为热心读者黄铁民撰写

英文谜题内容解析篇

笔者之所以不写一篇完整的攻略是不想毁了大家玩游戏的乐趣，一旦手上有了攻略，那怕是遇到小小的困难，恐怕惰性都会占上风，你的眼睛就会忍不住地移到了攻略上了。但是广大游民中，E 文不好的还是大有人在，而"寂静岭"中的某些字谜的确相当隐晦，恐怕单单查字典是无法解决问题的，下文将仅对游戏中的字谜做出详尽解释。

一问：在学校的一楼的接待室中，桌上有三句用血写出的话，是什么意思？

答：这是三条线索，列出你应做的三件事，第一句话：

10:00 Alchemy laboratory

Gold in an old man's palm.

The future hidden in his fist.

Exchange for sage's water

解释：这句话中的 Alchemy laboratory 实际是指二楼化学试验室，室内桌上老人

之手的雕像即为句中所写 old man's palm，Gold 为手中的金牌，sage's water 其实是在隔壁试验设备室中架上找到的酸。

具体作法：将酸倒至手的雕像上，取得金牌后，将其放置入一楼庭园内钟楼上的缺口，钟楼变为指向 12 点，二楼音乐教室内的钢琴才能打开。下面我们来解释第二句话：

12:00 A place with songs and sound
A silver guidepost is
untapped in lost tongues.
Awakening at the ordained order.

解释：大家也许已经明白标题是指音乐教室，lost tongues 和 order 都是指将琴键以一定的顺序弹奏，而琴键弹奏的顺序则隐藏于二楼音乐教室的黑板上。

A Tale of Birds Without a Voice
First Flew the greedy Pelican,
Eager for the reward,
White wings flailing.
Then came a silent Dove,
Flying beyond the Pelican,
As far as he could.
A Raven flies in,
Flying higher than the Dove,
Just to show that he can.
A Swan glides in,
To find a peaceful spot,
Next to another bird.
Finally out comes a Crow,
Coming quickly to a stop,
Yawning and then napping.
Who will show the way,
Who will be the key,
Who will lead to
the silver reward.

在这首歪诗中，标题里的 Without a Voice 表明这是几个不能发音的琴键，而诗句中的 pelican（鹈鹕）、dove（鸽子）、raven（寒鸦）、swan（天鹅）、crow（乌鸦）则分别以鸟的颜色来表示琴键的颜色，"fly as far as" 及" fly higher" 等句则用来暗示各键间的相对位置，有了这些线索，那么解开这个谜就不困难了，请看下面的图示：

```
| |5| | | | | | | | |3| |
| |_| |_| | |_| |_| |_| |
|   |   |   |   |   |   |
|   | 1 |   |   | 4 | 2 |
```

得到银牌后来到钟楼，放入银牌则指针将指向 5 点，现在可以解释第三句话了：

5:00 Darkness that brings the choking heat
Flames render the silence,
awakening the hungry beast.
Open time's door to beckon prey.

解释：标题是指锅炉间，至于 awaken 和 beast，游戏继续下去你就会自己发现了。

具体作法：在锅炉间打开开关后进入钟楼。

二问：学校变成恶梦中的模样，一路拼杀后我最终见到了一只巨型的鳄鱼，可为什么打光了所有子弹它都不死。

答：嘿嘿，老怪的皮是很结实的，难道你忘了在图书馆中读的寓言了吗？如果当时你没看太明白的话，我可以简单地再向你讲一遍，" 猎人想猎杀巨蜥，可巨蜥根本看不起只有弓箭的猎人，但就在它张开大嘴想吞下猎人时，猎人却将箭射入它毫无防范的口中 ..."，是不是有了些启发。

具体作法：装备霰弹枪，不要逃跑，当老怪冲到面前张开巨嘴快要将你吞下时，向其口中开枪。这种打法很过瘾，届时体会你突然增多的肾上腺素吧！

三问：在医院的护理中心中，一侧的门上需要镶入四块石板，我都找到了，但按什么规律来放它们呢？

答：在一侧墙上，你会看到写有：

Clouds flowing over a hill.
Sky on a sunny day.
Tangerines that are bitter.
Lucky four leaf clover.
Violets in the garden.
Dandelions along a path.
Unavoidable sleeping time.
Liquid flowing from a slashed wrist.

解释：Sky on a sunny day 是指晴朗的天空，即蓝色的天空；Lucky four leaf clover 是指绿色的三叶草；Dandelions along a path 中所指蒲公英为淡黄色；Liquid flowing from a slashed wrist 暗示伤口中流出的血，为红色。这些正与需镶入的四块石板颜色相对应。而句中的白云（Cloud）、橘子（Tangerines）、紫罗兰（Violets）、黑夜（sleeping time）等的颜色则与门上的那几种颜色对应。

具体作法：左上为红色石板，右上为蓝色石板，左下为淡黄色石板，右下为绿色石板。



四问：在时空混乱的建筑中，我在一扇门前被堵住了，门旁有一个布满字母的开关，但字母的顺序该怎样找到？

答：在走廊的另一端的墙上可看到一段话，大概是说死神将从年青人到老年人来选择。回到门边，墙上还有一张工作人员的名单：

35 Lydia Findly
60 Trevor F White
18 Albert Lords
45 Roberta T Morgan
38 Edward C Briggs

按照数字的大小，选择每个名字的第一个字母。

具体作法：在字母开关中键入字符串" ALERT"，这还是个双关语，ALERT 的意思可就是"小心"！

五问：还是在那个时空混乱的建筑中，一个房间中有七副星座的图，其中四副图下面给出了数字，另三副需要填入数字，我为什么找不到数字间的规律？

答：我很有同感，我也特意按顺序写下十二星座，计算近两小时而一无所获。其实此时你如不懂英文或对星座根本不了解，反而会变的很容易，让我们来看看给出条件的四个星座：双鱼座（Pisces）：0；天秤座（Libra）：2；白羊座（Aries）：4；巨蟹座（Cancer）：10。

解释：螃蟹有十条腿，羊有四条腿，天平有两支称杆，鱼是没有手脚的。怎么样，没人在吐血吧？

具体作法：金牛座（Taurus）有四条腿，选择 4；人马座（Saggitarius）有两手四腿，选择 6；双子座（Gemini）中有两个人，所以选择 8。

好了，剩下的就全靠你们自己来补充完成了，实在解决不了的地方，有条件的朋友们可以用 Email：tr3@990.net 与我联系，我将尽量帮助。

——谜题解析部分由热心读者鹞子撰写



幻想水浒传 2

~努力集齐 108 名角色吧~

108 名可加入的角色；错综复杂的势力割据；由 6 人参加的战斗系统，看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。早在 96 年就崭露头角的一代就为玩家留下了良好的印象，相信凭借 KONAMI 的实力，续作的各项设定都将更加完善。

PS	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：98 年 12 月 11 日	

序章

在独角兽少年兵团中，我和从小一起长大的祖儿（ジヨウイ）正准备回故乡卡罗街（キヤロの街）看望义妹奈奈美（ナナミ）。

晚间，由于营帐中的空气不好，我和祖儿决定外出乘凉。当我们来到东面的森林，忽然看见有一个人影闪过……在回宿营地休息的时候，突然有士兵传出被攻击的信号。我们出外一看，只见营帐外面火光冲天，原来是都市同盟的军队来袭。

没时间多想了，我们按照队长兰度（ラウド）的命令向右方的森林逃去。当走到森林的入口时，祖儿说先待一会，于是我问他什么事（どうしたんたい，ジヨウイ?），他说这个森林是离开这里的必经之路，若敌人埋伏了士兵的话我们必死无疑。

回到军营，队长兰度正与一个叫怒加（ルカ・ブライト）的人谈话——原来在森林中的确充满了伏兵，而这一切都是怒加搞的鬼，他要证明都市同盟并不可怕，与其签订什么休战协定简直是无聊的事（所以怒加就安排了这一幕戏）。我们听后十分奇怪，决定上前问个清楚（队长にたしかめようジヨウイ）。但我们只问了几句，队长兰度就说我们很无礼，下令士兵将我们抓住。战胜了几名士兵后，祖儿就提议走左上方的山崖，想办法逃生。

来到了山崖后，兰度会再次带兵来袭，将这几士兵打败，兰度就会落荒而逃。由于东面的森林里充满了伏兵，所以我决定跳进急流之中（そそれしか方法がないな）。祖儿听罢，就在一块岩石处刻下印记，并且叫我也刻下一个记号作为将来再会的地方。我答应后（わかふた），就在岩石上刻下标记，跳下了山崖……

俘虏

不知过了多少时间，我被一个叫域陀（ビクトール）的人救起，告诉他名字和以前发生的事后，他就叫菲历（フリック）把我带回佣兵队之岩（佣兵队の岩）作俘虏。

睡醒以后，有一个叫保罗（ポール）的人让我去作推箱子的工作。那么按他说的做吧。

第二天，保罗叫我去取两双鞋（ブーツノ）、3 块打火石（火打人石）和一些小麦。在上方的打铁屋和下方的仓库取得打火石和鞋后来到楼上的道具屋，售货员说小麦已经没有了，除非到乌比之村（リコーベの村）买。回去告诉保罗，他说这里离乌比之村很远，叫我去找莉安娜（レオナ）帮忙。找到莉安娜后，她会叫源源（ゲンゲン）和藤太（トウタ）给我当帮手。在东北方的乌比之村的道具屋取得小麦后就可以回到佣兵之岩复命。

第二天清早，保罗又叫我去干擦油污的活，全部搞定后（一共 5 处油污）回去休息。到了夜晚，我听到了祖儿的声音，于是我大叫“这边啊，祖儿!”（ここだよジヨウイ!!）祖儿听到后，便将牢门击破和我一同逃走。可是没走多久就被菲历发现了。由于他们人多势众，我们两人只好束手就擒。

逃脱 & 行刑

在牢房中，祖儿说与我失散之后，他被鱼儿之村（トトの村）的人救了，这几天来都是一个小女孩照顾他，后来听说佣兵部队俘虏了一个少年。便要过来看看，没想到竟然被他们捉住。

到了午夜，我问祖儿想不想逃跑（逃げ出すのかい?），祖儿说当然想了，于是我们用打火石点燃了满是油污的布，引开士兵的注意后来到二楼阳台，借助绳子逃离了佣兵队之岩。

回到乌比之村，看见村中有三名游艺人在表演，分别是宝根（ボルガン）、安妮（アイリ）及莉娜（リイナ），而我竟被安妮邀请成为表演飞刀的对象。（只要一直不动（动かない）就能完成表演）表演完毕，祖儿说我们正要去卡罗之街（キラロの街）找义妹。原来游艺人们也想去那里，只不过在通过燕北之山顶（燕北の峰）的途中会有怪物出现，所以他们希望和我们同行。我说当然没有问题（もちろん OK だよ）。

来到北方的燕北之山顶，两名士兵说这里有怪兽出没，不许任何人通过，不过莉娜不知用了什么方法，竟然得到了士兵的准许……在打倒了山顶的雾之怪后（在离入口不远的地方有一个回复之泉，可以作为提升等级的工具，否则等级太低，无法打败前方的雾之怪）。

现在，我们终于来到了卡罗之街（キヤロの街）。祖儿也要先回自己家里看看。那么进入左方的山道，我回到了

与奈奈美、祖儿从小到大一起练功的道场（在道场左下方的房间可以取得旧书第一册（?ほん）。而且调查道场外的大树三次可以找到隐藏角色——飞鼠古姆古姆。从后门出去，会看见奈奈美正在师父的坟前祷告，我对她说"我回来了"（归つたよ），她说外面传出了捉拿两个都市同盟的少年间谍的消息，这一定是你和祖儿了，于是叫我和她一同逃走。来到道场中间练功的地方，调查一下上方的壶，奈奈美就会让你在大、中、小三个壶中任选一个，我选择了小的那个（小さいつぼな持つていく），因为这个是奈奈自己做的。

一踏出门，凯宏王国军队的士兵到了，干掉他们后兰度会出现，于是我说："队长……为什么"（队长……なぜ），兰度说你是不会明白的，然后就把我们押往牢房。另一方面，祖儿遭到父亲的拒绝与母亲见最后一面，还说不会承认家族中有他如此一个不肖之子，然后祖儿就被士兵带走了。

在牢房中，我们听到兰度说要陷害我和祖儿以挑起与都市同盟的战争，废除休战协定。第二天，我们被带往刑场，这时凯宏王国的公主吉尔（ジル）刚巧经过，就问我们是不是都市同盟的间谍，我说："我们是无辜的。"（ぼくは无实だ！）到达刑场后，兰度问我有没有遗言，我只说了一句讨厌（……キザ），兰度听罢大怒，叫士兵立刻行刑。这时非历与域陀忽然出现将我们救出，兰度见所有的士兵都被打倒就立即逃跑了。

祖儿说一定要救出奈奈美再走，我也同意他的看法（ナナミなたすけに行こう），于是我们立刻赶往牢房，但是奈奈美早已逃出，她正想去救我们呢。

杀戮

一行五人回到佣兵队之岩，域陀说他们人手不足，要我去看看有没有加盟者。在莉安娜（レオナ）处可以编成队伍，在芭芭拉（ババラ）处可以将没用的东西存放起来，在保罗处可以记录。

来到乌比之村，我们在宿屋旁看见一个人躺在地上，就上前问他有没有大碍（だいじようぶ?），是否很痛（いたいんてすか?），原来他很久没有吃过东西，于是我说噢……好吧……（え……いいよ……）就带他到宿屋吃饭。在宿屋中得知这人叫力丸（リキマル），他十分感激我救了他。在帮他付了3000元的帐后（うん…ぢうよ）他就会加入。走到村中右上方，一个叫美里的女孩叫我帮她找回她的宠物山鼠，答应她的要求（先选どうしたの? 再选いいよ）后我们便进入乌比之村北的山路。

先往左走会看见一个掉下来的雀巢，里面还有一只雏鸟，将他放回树上（小鸟なもどす），离开这里往里走会见到一个空屋，再回来时就会遇见一个人和一只狼狗，那人正在欣赏小鸟的叫声，我明白了（そうてす）后，便邀他们加入（仲间になつてくれる人なさがして田……），这样基利逊（キニスン）与小白（シロ）就会加入。想让他们立即加入的话就选（はい），不用的话就选（いえ，みんあの所人……）让他们回莉安娜处待命。回到入口处往右走，降服美里的宠物飞鼠后她就会加入（そうかな）。

出了乌比之村往西北走，我们来到了鱼儿之村。（トトの村）一进村就有一个小女孩比莉加（ピリカ）很开心地走过来向祖儿打招呼，一番介绍之后比莉加请我们去她家做客。又一番介绍之后比莉加把我们叫到她的屋里，说是想让我们帮忙到米祖市买一份礼物给她的父亲，我们当然答应了她的要求（そうだね）先去村中的宿屋，在里面可以找到每种能力都十分平均的渣姆渣（ザムザ）加入，然后从村子左方的桥离开，继续西行来到米祖市（ミコーズ市）。

在道具屋中，店员说木制的护符要500元，虽然比莉加只给了我们50元，但我还是决定以高价买下它（もちろん）。

回到鱼儿之村，看见村里一片狼籍，显然是被军队破坏了，而比莉加正在一旁哭得歇斯底里，她说亲眼看见双亲被人杀害，所以极为难过。良久，有一个人走过来，她问我们是不是避过凯宏王国的军队才生存下来的，而我反问她是谁?（君はだねだ?）她说她叫苹果（アツプル），听说了凯宏王国王子怒加的恶行而特地来看看，她还问我是否知道域陀的下落，于是我们就带着苹果和比莉加回到佣兵队之岩。再次进入鱼儿之村可以找到战士肯娜（ハンナ）加入（选いつしよに战いましよう）。

参战

回到大本营，苹果认为怒加一定会再次来袭，所以要与菲历和域陀商量对策，而我就先回房休息了。过了一会儿，莉安娜进来说域陀想找我商量一下对策，于是我俩便上楼找他。

域陀说要我去乌比之村找一个叫津纬（ツアイ）的人来制造火炎枪以对付敌人，当我清楚了一切之后（わかりました），菲历就将2000元交给我。

我们在乌比之村（ソユーべの村）北之山路的一间屋子中找到了津纬，于是我说："希望你能够帮忙"（あなたのかな借りにきました）而津纬也已知道了鱼儿之村遭袭的事，已经准备了一些材料来制造火炎枪。

回到佣兵之岩的会议室，我提议让我和祖儿也参加战斗（ぼくもいつしよに战う），但是遭到了菲历的反对，于是我就与菲历来个单挑决胜。取胜后（只要选攻击即可获胜），菲历答应由我率领一队士兵。

纹章

为队伍起了名字后，我和祖儿便回到房间休息，等待战斗的开始。（记住要把一些没用的东西放在仓库中）

在广场中得知凯宏王国的军队很快就会来到，而米祖市的援军要在十日后才能到达，所以大家最重要的任务就是守城，不要让他们攻入。

在战场上，凯宏王国军派出了所罗·截（ソロン·ジー），古鲁根（クルガン）和薛度（シード）三名大将出场。我方依靠着火炎枪将敌方击退后，苹果说大家应争取时间休息，因为敌方明天会再次出兵攻打，这时一个士兵走过来报告凯宏王国再次出兵攻打，当我准备好了之后（だいじようぶ），便再次进入战场。由于在战场的南方出现了怒加的援军，所以没过多久佣兵之岩就失守了。作战失败后，菲

历叫我立刻逃走，但祖儿说要先救了比莉加再离开，我答应后（ぼくも行くよ）便来到会议室找比莉加。在会议室中我们看到怒加已经将保罗杀死，现在正要向比莉加下手，于是我立即出手相救（たすける）。不过怒加的实力太强，以我和祖儿的实力仅仅能挡开他一剑。就在千钧一发之际，屋内出现了猛烈的震动，此时域陀和菲历赶到，他们说已经引爆了军火库中的全部火炎枪，并且命令我立刻赶往米祖市。

在经过鱼儿之村（トトの村）时，比莉加一个人走进鱼儿之祠（トトの祠），于是我们便跟了上去。在祠中有一块石碑，上面写着：

"我与我朋友的思想封在这里，我们不能够成为一体，深感遗憾。"

——肯．玄觉

祖儿道："玄觉？是不是关于师父的事呢？"突然间一道强光闪过，两人到了一个奇怪的地方。不久，一名巫女出现，她说："受到命运之线牵引的人，在集齐宿星前会将你们带领到此。"说罢，巫女就离开了。在洞窟中，我取得了"辉盾之纹章"，祖儿取得了"黑刃之纹章"。

宝物

两人取得了这么强大的纹章后便立即往米祖市进发。到达了米祖市后，由于守门人一定要我们出示通行证才准许进入，于是我们便离开了这里，来到东方的白鹿亭。

当我们刚刚准备休息一下的时候，发现一个叫雅历士（アレックス）的人正想找一些同伴和他去白鹿亭的遗迹探宝，然后就匆匆的走了。

第二天当我们正打算离开的时候，雅历士再一次出现，他说他有进入米祖市的通行证，但借用的条件是我们必须和他去寻宝，我答应了之后（おもしそうだな，手传うよ），就和他前往右方的仙特奴族遗迹（シンダル族遗迹）。走了一会儿，会看见一扇门，旁边还有一个圆形缺口，但是雅历士怎么也打不开它。那么继续向左走，过桥后会看见地上有一个红色的开关，只要将旁边的石像往右推去就可以开启上方的门，取得圆形石板（丸い石板）。回到刚才那个有圆形缺口的门前，用石板开门。进入门内抵达十字路口，先往左走可以取得三角之石板（さんかくの石板），然后进入左方的通道取得火晰蜴之封印球。再回到十字路口向上可到达第二个十字路口，朝右走可以利用三角石板将水门关闭。回到第二个十字路口，向上行取得四角石板（しかくの石板），再回到第一个十字路口的右方通道取得宝箱。接着进入第二个十字路口的左方通道打败一条巨大的双头蛇取得闪电之封印球。来到宝箱处，雅历士心急地想看看里面藏了什么宝物，殊不知原来是一株很平常的药草（やくそう）。回到遗迹入口，雅历士气愤地将药草丢在一边。

回到了白鹿亭，雅历士的妻子兼宿屋管理员希露达（ヒルタ）因为操劳过度而倒在了地上。我立即回到遗迹入口，取回雅历士丢下的药草带回白鹿亭。将药草交给奈奈美。在希露达服用后，她的病有了好转，这时雅历士才知道什么才是重要的东西。

潜入

拿到通行证后我们再次回到米祖市，商量着如何骗过守卫，我扮雅历士，奈奈美扮希露达，祖儿扮他们的儿子彼得（ピート）。由于祖儿扮得实在不像，所以我们被抓进了牢房。第二天清早，域陀和菲历来到，叫我们到上方的市政厅去。不过在去之前，需要把比莉加交给莉安娜看管（宿屋中）。

进入了市政厅，域陀说有个人正在等待他们，进入有守卫的会议室中，可以看到等待他们的人正是米祖市市长阿娜比露。在说了一些无关紧要的事情后，阿娜比露的助手吉斯（ジエス）带着我们离开了会议室。

来到右边的房间，吉斯说凯宏王国军队已集结在北面的关卡准备和米祖市开战，所以他们想潜入敌方的军营，看看敌方有多少粮草，来个知已知彼。我们接下这个任务后（わかりました……）吉斯就将凯宏王国士兵的衣服交给我（在这个房间最上方的书柜里可以取得旧书第4册）。在街上我们遇见了很久不见的藤太，他带我们去见他的师父丰安（ホウアン），他希望藤太跟我们一同战斗，让他吸取一些经验。（再找丰安谈话可取得菜单3(レシピ3)，然后再去买一个解毒草吧）回到酒吧，可以看见一个叫安妮坦（アニタ）的醉鬼，他会有不少话对我说。她问我有没有解毒药（どくけし），我回答有（いいですよ），她要是来来去去总是那几句的话，大家就先出村打一仗再回来，她会有新的话题。她又问我是不是很少见到女性剑士，我没有回答……）然后她会再重复刚才的问题，这时请她加入，她就会答应（な，仲间になつてください）在大街的右边逛一逛，会遇见一个叫艾莎（エルザ）的女人，她说她正被一个坏人追赶，想要将一件东西交给你看管，我听后就答应了她的请求（いいですよ）。不一会儿，一个叫古利夫（クライフ）的人会问你有没有看见一个金发女子，我回答没看见！（知らないよ）回到了酒吧，祖儿向比莉加告别，而我们就向北方的关卡进发。

进入了关卡后往右方的通道走就可以到达营地之山路（キャンプへの山道）。进入了凯宏王国军营（ハイランド军キャンプ），我们就开始调查敌人到底有多少军粮，不料被一名士兵发现，经过一番盘察后我们蒙混过关（选そうですね，再选はい?）。

看过了粮食后，我们立即逃走，但是刚走出粮仓就被兰度发现，我们见势不妙就躲进了一个特别豪华的营帐中，并且在里面遇到了与我们有一面之缘的凯宏王国公主吉尔，吉尔说曾记得在卡罗之街遇上过我俩，还记得我们是间谍，于是她问我们是否成功了，我无言以对（……）。她说她哥哥怒加正在挑起战乱，她来此的目的就是阻止她哥哥这样做，虽然未必有效，但她还是要试一试。

离开吉尔的营帐后，兰度早已在外面恭候，击退一些士兵后，祖儿叫我与奈奈美汇合先行离开，不过我不答应，（それはできない）但是祖儿已经上前挡住了士兵，命令我快逃，他会随后赶上。

异变

我和奈奈美回到了米祖市，四处打听都得不到祖儿的消息，只好来到阿娜比露的会议室报告消息（选2周间ほど……）。

在酒吧中，奈奈美表现得十分紧张，我安慰了她一句（ジヨウイなら大ナ夫だよ）后，就和她一同去外面等祖儿回来。等了很久，祖儿终于平安归来，（连选3次いつしよに待つよ）我们就回到宿屋休息。

第二天早上，奈奈美说要去庄士顿之丘（ジヨウストんの丘），于是我们来到左边的庄士顿之丘，域陀说这次来的目的是看看丘上会议。进入会议厅，得知凯宏王国军已经逼近，准备进攻米祖市了。

回到酒吧，阿娜比露说玛芝路达骑士团（マチルダ骑士团）已经答应出兵相助，这时祖儿说要出战，我也十分赞同（もちろんだよ）。

到了夜晚，凯宏王国军队已经来到。找域陀说准备好了后（うん），就可以开始战斗。由于敌方大将基鲁巴图（キルバート）的倒戈和玛芝路达骑士团的援助，我们打了个大胜仗。回到酒吧，奈奈美要找我谈一谈，我说没问题。（いいよ）在隔壁的房间，一个叫影（カゲ）的神秘忍者正在与祖儿谈话……

来到会议室，阿娜比露叫我们晚上再来，她要和我说一些关于师父玄觉的事。回到宿屋，我对奈奈美说祖儿自从回来以后就有点奇怪（ちよつと……ジヨウイガ气になるから）。在市政厅门外，我看见祖儿正与一个人谈话，但转眼间那人就消失了。于是我上前问祖儿那是一个什么人（今の人はだれ?），祖儿说不能透露，还说这一场战争不会很快结束的，让我与奈奈美尽快离开。我反问：那你怎么办（きみはどうするんだい?）?祖儿沉默不语……

夜晚，我去找阿娜比露谈师父玄觉的事，但看见祖儿手持刀子，而阿娜比露躺在地上，身上流了很多血，我大叫：祖儿，你在做什么（ジヨウイ！何があつたんだ?）?但祖儿没有回答，只是匆匆走了。

阿娜比露醒后，她告诉我，我其实是玄觉的儿子，还问我是否怀念玄觉老师，我回答是的（はい……）。

回到酒吧，莉安娜说域陀去了南翼布（サウスウインドウ市），叫我们也赶紧去那里找他。

渡湖

我们来到了歌洛尼之村（コロネの村），当走到最下方准备出海去南翼市的时候，王国军的人却不让我们出去。（在酒吧的一个村民身上可取得菜单5（レシピ5）来到宿屋，我们又见到了三个游艺人，聊了一会儿后来到右边的屋子，看见一个叫斯拿（シーナ）的人因大河（ダイ、ホー）不肯载他渡河而气愤不已。我们进屋后，便说想要渡河（どうしでも，湖をわかりたいんです！），大河说可以，但要与他赌骰子胜利才行。游戏规则是：投出三粒骰子，若有两个相同的话，第三个便是点数。例如你掷出1，2，2的话点数就是1，而他掷出2，3，3的话点数就是2，那么他就胜了。但是如果你掷出的点数没有一样的，就要重新掷投，而且掷3次都没有一样的就算输了。当然，三粒骰子的点数全部一样的话，差不多就胜了。

赢了大河后，他就会载你渡河（先去找游艺人，然后带着他们一起渡河）。座船来到古斯古斯之村，我们在这里稍作休息就前往南方的南翼市与域陀会合（サウスウインドウ市）。进入南翼市，原来域陀等在这里了，聊了一会儿（选ビクトールさんだよ，再选じつは），域陀叫我到宿屋去和菲历商量一件事。来到宿屋，菲历说这里经常发生怪事，而具体情况她也不清楚，要去问市长古兰玛（グランマイヤー）。另外，在右侧大家会发现5个并排放置的花盆，调查从左数的第4个可取得友情之封印球。

来到市政厅，古兰玛市长告诉我们这里经常发生女性失踪事件，希望我们去调查一下，然后他会派出副官代列度・Y（フリード・Y）帮忙。回到宿屋，莉娜也想跟我们去，于是五人就立即赶往北翼之村。

一进西北方的北翼之村（ノースウイドウの村），我们就闻到了一股腐尸的气味，原来是吸血鬼尼古洛特（ネクロード）在三年后的今天再次出现危害人间。在被吸血鬼打得一败涂地后，域陀说要到西南方的风之洞窟去取星辰剑来杀掉这个早就该死的家伙。

我们来到风之洞窟，走了一会儿看见一个叫刚（カーン）的吸血鬼猎人，叫他一起走吧（いいよ）。到达了洞窟的深处可以看见星辰剑，接受它的一番考验后我们就回到北翼之村找尼古洛特算帐。

进入了北翼之村，我们便朝上方的入口走去。（注意，这里的道具要一次拿齐，否则就拿不到了）走了一会儿，来到了一个有五个石像的房间，先把中间的石像推过去使它们成并排状，这样左方的门就会开启，再推开最左方和中间的石像，中间的暗门也会出现。（里面有宝箱）在一个充满蜡烛的房间，会看见上一排蜡烛的1，2，3，5支点着了，将下排的1，2，3，5支点着，就能开启中间的门，全部点着上一排蜡烛的话能开启右方的门。

到达了最深处，尼古洛特说如果域陀不交出星辰剑，就会杀掉一个无辜的小女孩，我虽然十分焦急，但还是不出声（……），众人正不知如何是好的时候，域陀却已经看穿了这个诡计，一剑将小女孩劈成两半——原来是个假人。我们准备好后（うん！），就开始向尼古洛特攻击，这个吸血鬼见势不妙，就逃之夭夭，留下一个巨大的骷髅与我们周旋，干掉它之后，就平息了这一场女孩失踪案的风波。

试验

由于尼古洛特逃脱了，所以我们也决定离开这里。但刚说他要继续追查尼古洛特的行踪，于是离开了队伍。又走了一会儿，菲历过来说南翼市已经落入凯宏王国之手，古兰玛市长也惨遭杀戮，看来我们只好在这里暂避一时了。

众人在二楼的一个广场中商量，我问大家有何对策（第二项），苹果说要找住在拿达道之街的一流军师修（シユウ）来帮忙。

下文见23页

文/康达　责编/PERFECT

小龙 斯派罗

完全三维 视觉良好

曾经着手制作"古惑狼"系列的马克.桑尼先生的最新作品终于要在PS上推出了！本作是将在美国及欧洲发售后大受好评的作品重新制作的，长时间荣登日本《FAMI通》游戏杂志海外排行榜前30名。相当值得期待。

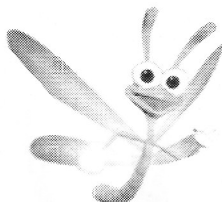
PS	厂商:SCE	类型:ACT
	发售日:99年4月	



全世界瞩目的新英雄：斯派罗即将隆重登场！



本作的主角斯派罗是只小龙，虽然有点骄傲不过拼劲十足，为了打倒老怪奈斯堤，和好友斯巴克斯一同展开了冒险之旅。



↑他是斯派罗的好友，蜻蜓族的小孩，常在斯派罗身旁飞来飞去并且帮忙收集道具。

~ STORY ~

这里是恐龙族和平度日的国家，但是有一天来了一个叫做奈斯堤的怪物，用不可思议的魔法把恐龙都变成了水晶，唯一逃过一劫的是小恐龙斯派罗，为了打倒可恶的奈斯堤，斯派罗和他的好朋友斯巴克斯一同展开了冒险之旅，究竟有多少困难在等着他们去突破呢？还是请各位静心等待发售吧！

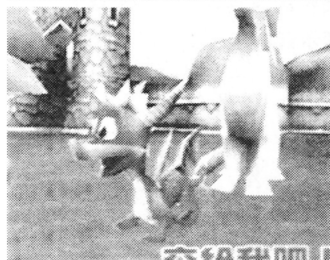
在这个全三维空间的游戏中，玩家可以利用简单的操作和斯派罗一起在美丽的世界中快乐地冒险。斯派罗的基本动作只有喷火、冲刺和空中滑翔（滑翔飞行），易于上手的同时，游戏制作者更为玩家准备了各式各样难于言表的特殊视觉效果。

空中滑翔时的动作值得玩家特别留意，斯派罗用小小的翅膀在空中自在的滑翔，美式风格十足。

冒险舞台充满深度，日版游戏增加了原创要素！

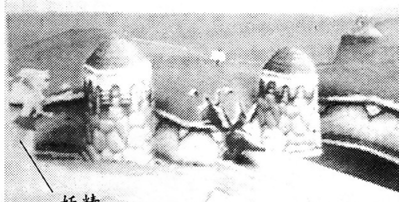
游戏舞台用最新3D技术描绘成了六个美丽世界，斯派罗可以在这里面自由地四处奔走，目的是救出大恐龙并且搜集宝石。就拿第一个世界"绿色花园"来说，它是由5个变化丰富舞台所构成，舞台中还增加了日版原创的要素——招牌！它告诉玩家冒险的提示。多了这项要素，就算是不擅长解谜的人也能靠着提示顺利地进行游戏。的确是相当体贴的设计。



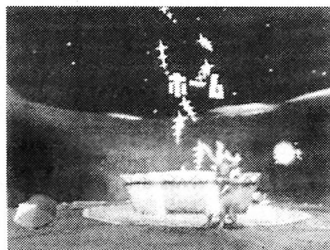


↑上面的老怪就是奈斯堤，恐龙国被他的神秘魔法给弄糟了。可见描绘细腻而临场感高。而斯派罗样子虽小而力气十足，冒险由此展开。

乐趣直超"古惑狼"！



↑这就是第一个世界的美丽画面。对于其中有高低差的舞台，应运用斯派罗擅长的空中滑翔来越过，然后逐一收集宝石。图片中的斯派罗正在酝酿着什么动作？而左端的妖精可以帮你储存游戏的资料。



←这是世界1的夜光广场舞台。图中是各舞台回故乡的必经场所，可由此处自由往返故乡和各个舞台。



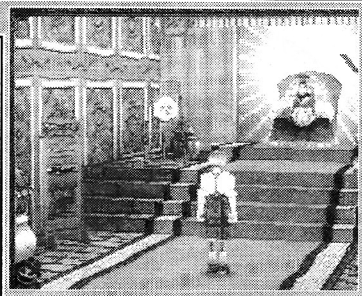
←世界1的BOSS是个神奇的南瓜。对付它要用喷火。注意从南瓜中出来的羊。

神秘的约柜

系统复杂 挑战较多

在SFC主机上博得好评的RPG游戏如今被改以AVG的形式推出。由于游戏有了大幅的改变，这里将为大家介绍几个和游戏有关的重要构成要素。游戏的内容包括了解谜、同怪物战斗以及可以享受卡片游戏的乐趣等。

PS 厂商:ENIX 类型:AVG 发售日:99年3月18日预定



本游戏有男女主角各一名备选，你要和叫做“亚克”的妖精一起努力，解开各式各样的谜题。

故事是从镇上来了一个不可思议的表演团体开始的。而游戏的目的，就是要以建立在广场的不可思议的剧场为据点，穿梭于四个异世界，把七个“亚克”给找到。我们有必要仔细了解在游戏中扮演重要角色的亚克。

■亚克是什么? 所谓的“亚克”，是指存在于这个世界中的妖精里，最高级的妖精。妖精们为了成为亚克而展开旅行，并且在达成各种不同的目的后成为亚克。所以首先要和妖精建立起良好的关系。

■亚克的效果? 妖精所具有的特殊能力，在变成亚克后，会拥有完全不同的特殊能力。例如，“勇气的妖精”附在谁的身上，就会使那个人产生勇气。但是，变成“勇气的亚克”时会加上炎的属性，具有点燃东西的能力。所以在和妖精及亚克交往时，要特别地注意他们的能力，否则是无法顺利的……

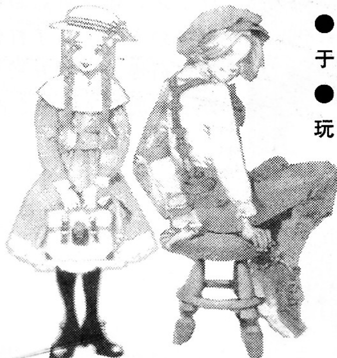
■和亚克的信赖度? 亚克和主角之间，有所谓信赖度的参数设定。信赖度会随着主角的行动而产生变化。根据信赖度值，亚克的会话内容也会有所变化。为了使游戏能够顺利地进行，就必须和亚克保持良好的信赖关系。

为了解开许许多多的谜题，有必要让亚克加入我方，并且好好运用他们的能力。亚克和主角的信赖度高时，会在主角的周围以火球的状态飞来飞去。但是，若是信赖度低时，亚克就会依照自己的意思，往喜欢的场所移动，这样就无法好好地借助他们的能力了。不过，一旦使用“妖精卡片”，可以在与信赖度无关的情况下，叫出他们。随着游戏的进行，妖精卡片可以透过和许多存在于世界的精灵进行“妖精卡片游戏”获胜的方式来得到。

本作是从主角被带至由杂耍团团长、本身就充满了许多谜题的“银手指”奇普斯所建造的剧场开始的。随着这个剧场内的谜题被逐一解开，玩家也就可以前往4个不同的世界。这是唯一的办法。这四个世界分别是:虚幻剧场，妖精乡，蒙斯特罗姆博士的实验室，不思议的舞者(中国)等。

必须指出，玩家的目的是要找到7个ARK，然而，这里所说的ARK是指妖精蜕变时的名称，因此，更严谨的说法应为:主角为了让妖精变成ARK而展开旅行。在达成各个旅行的目的之后，妖精们就会因此而变成亚克。因有受制于主角行动优劣的信赖度存在，此值较高才可得到亚克的帮助。

平静的小镇在杂耍团的团长到来后发生了异变!



●GIRL，13岁半，拥有有利于剧情发展的料理特性；

●BOY，14岁半，性格则会依玩家的作法而发生变化！

他们的名字正等着玩家给起呢！

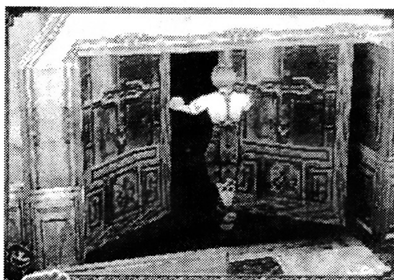
→“银手指”给小镇带来了灾难。怪人叫奇普斯。他建造的剧场正是游戏的起点所在。





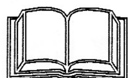
→勇气的ARK。手中所持的斧，是用来破坏人类的心锁，然后唤起藏在人们内心深处之勇气的武器。

←这便是回忆的ARK。具有唤起自身回忆的亚克，吹着花形长管乐器。



↑这门后究竟有什么东西在等着你呢?





游戏文化浅研：形式与内涵（四）

文 ROCKMAN／责编天师

五 拓展到生活的“游戏文化”

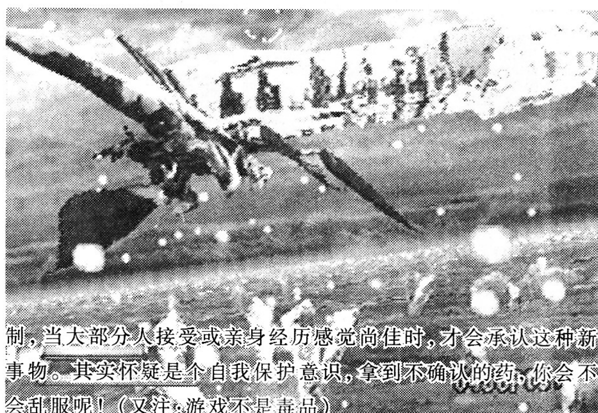
（一）玩家的确要分派：派系本来就客观存在（注：不要联想到黑帮斗殴），东西方文化有差异、各国法制有差异、民族风俗有差异……游戏也一样。即使舍弃“派系”一词用“喜欢哪个类型的游戏”取而代之，还是一个意思。最有包容力的玩家也不会对所有游戏感兴趣，或许你会尝试各类游戏，但自己最热衷（即擅长）的不过2、3种而已。由审美观念不同造成这一状况不足为奇，派系过去存在，现在、将来也会存在，即使以后硬件制式统一，仍会有意势形态的分歧（现在游戏业界并无强有力的领导者，不知大家翘首以待的是……）。其他因素也有影响：喜新厌旧的情绪；挫折感会降低玩者对某一类游戏的兴趣；有经济缚束的地区就以游戏厅更愿意引人何种机台决定派系“规模”（拳皇系列在我国街机房阵容夸张，谁影响谁说不清楚，好在没人说过“97超越VR3”之类的昏话）……但总的来说，用情感划出的沟壑是使问题僵化的所在（喂喂！认为“两人搓招比试始终不如用枪解决对手快”所以厌烦FTG的朋友，就拿电脑战机来说，给你扛上激光炮也未必能摆平那些“金属块”呀！HAHA！）。这虽无异端球迷射杀自摆乌龙的球员般可怕，但狂热崇拜必然无法理智，所以——“希望背后是失望”、“习惯接纳对方的见解”总是要记住的。商家之间没有永远的朋友或敌人，一切抉择与动向权衡既得利益，毫无感情可言，大家要避免无谓的“感情损失”。但我想可以变着法子安慰自己，表现得十分宽容。像维护自己尊严般尽心维护某些厂商招牌的SUPER FANS，认为是对的就去做，信念执着的他们始终是可爱的、可敬的！

理智与激情难道不能同冶一炉么？让欣赏和选择多于批判和拒绝，用豁达的心态去大胆尝试，往往有意想不到的新发现喔！

近闻多有斥吒江湖的女性格斗家（街机一派），更令本人对“派系”一词感到模糊不清。其实就那么回事。分派并不一定意味对立，相信大多数人都同时属于好几个“门派”吧？

（二）旁人的疑惑，不被理解的苦恼。我猜对游戏相关知识略有精通的玩友都有向那些不知任天堂为何物，甚至将之理解成“与地狱相对的天堂”的门外汉解释过游戏的引人之处（有时明知是“对牛弹琴”，也……），期望得到少许“共鸣”的经历。孰料，他们往往淡淡一笑：“我不知道你在说什么，让人更无法理解的是为这些东西投入精力值得吗？”——那种极度尴尬、孤立无援的境地令人伤心（如果闲聊对象是父母，则答复更令你满意！？）。他们以很少的理由将自己视为“不好”、可笑的东西压制下去，且不需要进一步的答案。

人们总是怀疑身边的一切，未弄明白之前，怀疑意味着抵制，当大部分人接受或亲身经历感觉尚佳时，才会承认这种新事物。其实怀疑是个自我保护意识，拿到不确认的药，你会不会乱服呢！（又注：游戏不是毒品）



传统的学校教育带有权威性和强制性。但学生不希望得到枯燥、古板的课程。电视、漫画、游戏都很有趣，摄入这些被家长们视为庸俗的玩意却能令其得到满足。

并非生来就是“坏孩子”的游戏饱受恶评，它确有不足，但也应指出那些始于游戏之前并悄然兴起的含“杂质”的媒介。相信电玩世界日后是为一方净土。

（三）陋法一则。游戏非看乃玩，在屏幕前“陪坐”的事身为“玩家”的我们也难以忍受，玩游戏时的“忘我”常被父母当成无视他人存在而发脾气，自然将矛头直接指向游戏，严重的话，将遭“全面封杀”……其实你只要站在别人的立场上想一想，这样做或许不算过分！本人有一来不及施行的良策“平安游戏法”愿献出与人共享（关系僵化的朋友慎用）。据观察，30～40岁左右的成年人喜欢赛车和桌面益智游戏，有时甚至尝试“死亡之屋”之类枪战游戏。各位不妨诚恳地邀请父辈共同“闯关”。请不要说“太困难”，游戏魅力今非昔比（至少对旁观者是），八位机上的“色块”苍白无力地表示：这是一个人。现在你只需指着CG人物画册对他们说“像电影般真实，更能够操纵他们游戏”。在这些人脑海里形成这样的概念，有试一试的欲望。你成功了？

只要够投入，父辈甚至会成为比“师父”强几倍的“达人”（不少中老年人玩早期的“俄罗斯方块”掌机、GB的“玛莉医生”等节目已至顶级水准）。同样，比较开朗的父母与子女争夺游戏机“使用权”那样令人大跌眼镜的事也一定会发生。那些父母对孩子“吃零食行为”就看得宽。既能增进家庭和睦，又能顺理成章玩游戏不是做梦，我相信一定有读者是这样的。“能做的话，我早就做到了”！你可能这样想，那么请你反省一下，看看是不是你过分得让人无法原谅。再次提醒大家：做任何事情过度者会招致反感，仍未被国内舆论看好的游戏游戏尤是。

把游戏看成烟、酒之类的消极享用品，太可惜了这项智慧的结晶。想要被理解，就必须让人们相信游戏真的是一种能催人奋进、向好的方面发展的精神工具。由此看来，热血的“闯关族”们要油啦！^－^作者于文中所阐述的观点，仅供读者参考用。

GAME OVER THANK YOU FOR READING

作者特别致谢：王肖珂



■朱卫强绘图

♠本栏目为不定期刊登，欢迎读者来信一试

编者天师按/请大家不要将“成绩释放”等同于“封神”。我们释放成绩，正是为了获得更多更强的成绩。封神必须要有一个时间过程，以供比较。而且封神时无论如何也得有一定的仪式吧？哪怕寒碜点儿，就像上期那样。这样一来，高打也好、准高打也好，便都有了上台面的机会。还是那句话，重在参与，你不写信汇报，怎知成绩不被登出呢？况且，这些高手的成绩一出，一高兴没准还能带出几句“真传”，那可是我等闯关族也好，街机仔也好，都非常欢迎的事情了。

■天师兄弟：你好。

因无法确知你的贵庚，特以此相称。因见你所倡导的“封神”已开张大吉，特在此恭喜发财，红包拿来。见到各路英雄纷纷将拿手成绩登出台面，遂决定也抛砖引玉。又因小子道行尚浅，不足以与绿林好汉较劲，请多包涵。

●《格兰蒂亚》

我经72小时苦战，将主角LV升至47级，其他人员也是40级以上，全员剑技、魔法的星级为全满，以至于打最终BOSS盖亚时，只有我打它，没有他打我，直至消灭盖亚，也没有让他发出招。

特将以上两种节目(天语/现在看来，您的GUNGRIFFON Ⅱ还需再练习啊！)的小小纪录孝敬，不成敬意。

★望着DC流口水的 四川乐山 刘静

■天师：第一次给杂志投稿，心情有些激动。希望以后多多关照。另外有两个本人以为较好的游戏成绩，汇报如下：

●《95究极灌篮》(根据95典藏本名，DATA EAST出品)

巴西队　单局最高分55:0　(对手为韩国队，LEVEL:4)

巴西队　平均得分　35.5

★哈市李晓楠

■天师：您好！

看到封神榜如此红火，不禁心潮澎湃。

●天草降临(ARC)

时间：07'17"69　塔姆塔姆(罗刹)　LEVEL:8

格剑　106，大约5秒。虽然格剑和分数，时间等不太相同，但它也是游戏的一部分，也是竞技的一种方式，熟练掌握将从中体会到其独有乐趣。有荣誉感。

●月华剑士(ARC)

➡1219300⬅　李烈火(技)　LEVEL:8

我用李烈火（技）打出18HIT，末用↓↓AB、超杀及潜在奥义，这个HIT数，有人能超否？(无限连击不算在内)战绩如何？可封神乎？此致敬礼。

★黑龙江阳城市和平区 刘信平

■致天师道场：

●《三国志》(绝非什么三剑圣等)

最高难度，三打时的血槽长度，游戏难度为最高级，选用者为黄忠，一条命，单打不续币干掉曹操，从而享受洗澡与百兽的贡奉。留名：WLX。

●《铁勾船长》(还是铁胶船长？)

最高难度，双打（我与好友JXD）两条命不续币，三次通关后，WLX的游戏角色仍两条命，JXD的游戏角色剩一条命，再后来被游戏店老板关掉了电源，原因是一周来该机器的“吃币”数为不到20币（注：当时我和JXD每天去一次该店，一天我二人买二个币，打完就走人）

●97

分数：724400　使用人物：麻宫雅典娜　LV:8

★江苏常熟市盐港北村 温黎星(天语：先登出你的老成绩，你新创的成绩很可能被封神，97狂敲分之道，可以再稍等一下)

■天师：我是对街机游戏十分感兴趣的玩家，说来也许你们不信，我们这里96和97的分数特高，本人也可算一位96的贪分大家。希望可以上榜。以下SNK出品的游戏，LEVEL = 8。

●96：本人平均分在92万以上。

➡989800⬅　使用人物：特瑞、安迪、克拉克

857200　使用人物：克拉克(一律一挑三)

●天草降临：

10'08"　使用人物：霸王丸(修罗)

10'15"　使用人物：风间苍月(修罗)

天师，怎么样？我所在的城市街机虽然不少，但种类却不太多，不管出什么新游戏，至少比昆明市晚半年才会出现。说来惭愧，本人不精通战机类游戏。祝天师道场越办越红火，成为一个名牌栏目。下面是朋友捎托我捎带的几个成绩。

●三国志：2623400　人物：关羽

三国志：圣剑无敌 ➡4762650⬅　人物：关羽(昭通 江明磊)

●97：➡701300⬅(昭通 陈亮)

★云南昭通文渊街16号黄德仲(街机留名：HDZ)



随手翻了一下日本街机专门志《GAMEST》，找到一个1945候选分数(下同)，震电2304100分。1945二代，震电3023300分。这些成绩有名有姓有时间有地点，机厅直接提供。再举几例，月华二代，李烈火1392000(ALL)；生存模式，斩铁(力)41人斩。怒首领蜂的“封神”成绩为6亿4千3百50万零4百90分。19XX的震电成绩更达2000万分以上。

《合金弹头 2》攻关技巧(二)

■MISSION4：有一处幸运分，即打坏那辆 BUS“毛 伝”后，若后面的宝物为鱼＋狒狒，鱼可能为 50000 分．在此关宝物极多，大家一定要吃饱、吃好，不要亏待自己。

VS BOSS：人质出现前建议不要下“长房子”，否则不好保住 METAL SLUG，不要太早 MISSION COMPLETE。此关可在 50 秒、44 秒、35 秒左右等到送武器的人质。

■MISSION5：最初从天上下来时，跳到后面车上打死跳过来的小兵，第一辆及第三辆车上有 500 及 30000 分，在打第三辆车上宝物时，先跳到车上打死第四辆车上的敌人，然后才可接宝。5－1 小关不能走快，要一点一点地向前打，如果一下就全部引出敌人来，满天的手雷子弹会让主角死得惨不忍睹。打飞机时若要稳妥就等它一出来时就跳起扔 BOMB，若要加分就用手枪一下一下点。打坏第一架飞机以后，先跳起打死前面车上的狙击手，然后对着车开 9 枪（这里要记数），然后跳上车，用接前面奖分的方法接“H”。前面的两架飞机炸掉后，前面两辆车下面各有一个趴着的狙击手，若“H”有剩余则趴下武松就能打死他们，若“H”用完了，就蹲下扔一颗 BOMB 开枪，防住后面跑上来的小兵。最后一辆小轿车上有一个“R”，若单打最好别接，因为太难了。双打时一人缀住画面，一个跳上车去接。双打时也可用此法接前面的奖分，难度比单打低很多。

接过阁楼和过道中的 6 个人质后，打掉那座小炮楼。它发炮弹时，只要回头一边向上走，一边按子弹打死后面的坏蛋，地雷是炸不到你的。

5－2 中背包的小女孩可能会给你很多大分（有一次，给了我 3 个 5 万分的小熊），要看运气如何，但别忘撞倒她。打第一辆坦克时只要退到画面左端，蹲下开枪可以不怕后面跑上来的飞刀手了。对了！那 5 架飞机可以赶着用“L”焊红飞机，若是不幸死了一个人后，可退至画面最左端打死狙击手和飞刀手后再打飞机。前面的几架飞机打掉后，立马蹲下开枪。注意，只要蹲下开枪，后面的飞刀手是砍不到你的。若要稳妥，只要蹲下 BOMB 与机枪同按，然后迅速走到画面最右端，脸向左蹲下开枪，右边坦克的“H”最好先别接，待搞定左边的坦克后，检点剩下的“H”数，若“ARMS”多于 50 发就接掉“H”，若少于 50 就打光再接。第二辆中巴 112 发“H”就可搞定。第三辆剩余的“H”打光后，再按快一点手枪就可以打掉，接掉 10 颗 BOMB 后，退到画面左端打第四辆 BUS，待它逼近时就用 BOMB 炸它。打电车时建议在画面左端打，因为第三辆时天上会掉小兵下来，第四辆车画面左端也会出小兵。

5－3 若要加分就别接“S”枪。“LASER”加分可是贼快。其实水管中的人质也可用 METAL SLUG 来打，只要打掉那个炮楼后在水管处将摇杆↙↓↘三向摆动并开枪即可打出，但建议从 METAL SLUG 中跳出来接 BOMB，因为 BOSS 处有 30 发“CANNON”根本用不完。注意上过台阶后若机器难度为 LV5 或以上，就应注意上面的坦克发出炮弹打到 METAL SLUG。若要加分，开几枪后向后跳再打；若要稳妥，开枪时加上一颗 A．P 即可搞定。另外，对于 A．P 和 BOSS 处的 CANNON 都应跳出去接那 2 个 1000 分。

VS BOSS：用趴下开枪加上跳出坦克就可轻松 MISSON COMPLETE，要稳妥就 CANNON、BOMB、ARM 一起上，但别乐极生悲扔掉坦克！（编者注：作者轻描淡写，实则战况惨烈，全依各人的操作水平而定）

■FINAL MISSION：刚从伞上下来时难度就很大，现将一个 PERFECT 的方法告诉大家。下来后，先跑到画面左端蹲下开枪打掉坏蛋垛子的上半截，然后到水边跳起扔一颗 BOMB（此时还是小命要紧，加分第二），接着跳到那个发炮弹的敌人所站处，然后再跳到屏幕左端，对着右边的扔火箭的人开枪，但开枪应找准他们扔火箭的空隙，如枪开得太快，会把火箭打得太高，可能会炸到自己。打掉那个垛子和敌人后再跳到中间，跳起扔一颗 BOMB，炸死站在最高处的狙击手。然后待长火箭出过后前跳，一边按枪一边前走，狙击手站的高台上有一个给 BOMB 的人质。前面的小火箭是全出完的，可在此加过分再走。吊桥前的路牌处也有一个给 BOMB 的人质：若单打，走到画面中间等人质走过来；双打时一人在后面，一人到前面去，此时应向前保持一致速度相同），向前一点点带出敌人打死，对高台上扔一颗 BOMB，很好过去。单打待接过 BOMB 后向前一面狂跳，一面狂按子弹和 BOMB，才能过桥。单打难度比双打大得多。打那个持枪的小 BOSS，目前还没想出太好的方法，因为肉博（跳起用刀砍）时若他也跳起，则你先死，他的 BOMB 速度奇快，只能一边躲他的子弹和 BOMB 一边看着小兵的手雷，再一边看准时间用 BOMB 炸他，不要靠近他。若是不幸被他打死一个人，可趁无敌时间贴身用 BOMB 狂炸（天语／勇气可嘉，编者眼前已浮现出小人猛攻中 BOSS 的情景），他一定会死掉的（天语／正义总要战胜邪恶？）。再往后，就要“处处小心，时时在意”了，因为以后也没有太多技巧，只能靠大家自己小心，也没有什么太好的方法来搞定那些外星人。而且即使见到 FINAL BOSS 以后也会被他 KO，终致 COUNTER（9、8、7……）。然而在下不爱 CREDIT，因此 VS FINAL BOSS 的方法还有待高手们不吝赐教。在下将感激不尽。

另外，那位 X．Y．M．（天语／怎么回事？）的无限加分法会使自己达到 9999999 的，因为每 CREDIT 一次就会使自己加“1”分，而在下在另一位“同仁”那儿发现一个更为隐蔽（无耻）的加分法，不会因自己死人而在后面加上“X”。方法是 MISSION4，不救那个发冲击波的人质。在坐上 METAL SLUG 后，在打掉了 BOSS 的吉普车后，在火箭车处调整 METAL SLUG 的机枪打火箭车发的火箭，快 TIME OVER 时，用 2P 续

上，因为此时会加时间，然后再快到 TIME OVER 时，再让 2P 死掉，然后时间再次增加，此法虽然没有砍子弹加分快，但这招更阴。那位战友的战绩为 5763630(用了 2P 的 CREDITS 数：05)。我没有接续的最高纪录为 4295220(那一次还不幸在 MISSION4 BREAK 了一辆 METAL SLUG，否则……)

此 GAME 还有一个小技巧，即发现 GAME 的难度。方法就是 MISSION1 观察那个骑骆驼的人，看他发几颗子弹：2→LV4，3→LEVEL5……我见过的最高难度为 LV7(后来是我劝 BOSS 将难度调为 L5 的，嘻嘻)。没发现 LV4 以下的机器。

好了，在下似乎也"黔驴技穷"了，不足之处，请大家指教。希望此文能抛砖引玉(天师：生意上门了)，也希望大家都来拥护我们的"街机仔"！

附：重要 BOSS 打法(提供：昆明春城路 街机仔 董斌)

我想强调的是对坦克的"跳进跳出法"。

MISSION4：本关 BOSS 的"大头炮"玩友已领教了吧？本关的骑物 METEL SLUG 一定要安全带到关底，且本关中途会有一俘房给你 AP 弹(直线发射，威力奇大)，可千万别浪费。到 BOSS 处应有 20 发。BOSS 没开出以前，会有一座名曰"长房子"的建筑，在上面将 METAL SLUG 的雷调整为"人雷"(↓＋雷键)，BOSS 开出后，尽情炸掉 BOSS 一侧的机炮，一定要炸干净，这是 BOSS 便会伸出"大头炮"，玩家将 METAL SLUG 的机枪直接瞄准它狠打，当它对你发射"大头弹"时，你便跳起来(BOSS 的炮弹可以把你轰上天)，抓住机会连发两颗 AP 弹。落地后再用机枪扫，BOSS 一发射"大头弹"时便跳起发 AP 弹。不一会儿，BOSS 便 OVER 了，不但一条命不死，而且还带乘物过关，100000 分 OK！

FINAL MISSON：本关如果不用技巧，一币根本不可能通过(我肯定)。打 BOSS，一开始先灵活些，可以到持盾牌的小兵身下躲子弹，后来敌方(友方)送来一辆 METAL SLUG，能不能通过 BOSS 就看它了，马上向后移动，如子弹飞来可用"跳进跳出"法，左边有一座带楼梯的房子，上到顶后会有一名俘虏给你弹药，这样你便有 20 颗 CANNON 了。先将飞来飞去的小飞碟炸掉，一雷一个(要抓住时机，不行就"跳出跳进")，当小飞碟被炸得差不多了，BOSS 便会又放出一架，不要给它机会，刚露头就跳起来一颗雷，同时用枪狠扫 BOSS。它再放小飞碟，又跳起来一颗雷，如此反复。一段时间后，BOSS 便不行了(飞走了?)。玩家也松了一口气，大名也上榜了。本关亦可直接用"跳进跳出"法，不过好用不好用，就不便说了。

注：本作 MISSION2 一开始，炸药桶上方可救三名俘房，第三名俘房救法是：先救完前两人，然后在桶上一直拉前，呈跑步状，然后"←＋跳"，反跳至最高点时丢出一手雷，千万要等到最高点再丢，不然就会丢到炸药桶上去。这样第三名俘虏便会被炸下来。玩家又多了 1 万分了。

★谈 FINAL MISSION 打法～BY：南京 李伟

本关一开始，就按跳落下降落伞，趁着开始无敌时间冲过丢小火箭的地方，如果不这样，八成就要死人了。再就是过上下抖动的桥，一边丢雷一边向前冲，跳上台阶就可以了，这里要多放雷，打小怪时上一层台阶，向他扔雷，当他向你开枪，便跳向另一段台阶，如此循环，便可以打死他。再就是最终 BOSS，第一个小飞船，很简单，当它放外星人时，出来一个外星人跳起一颗雷，千万不能让它们满天飞，必须等它们刚出飞船时轰死它们；再就是第二个大飞船，非常难打，"异形人"是黑色的，一颗雷炸不死，这时，小兵、坦克就成了你的救命草，用他们挡子弹，要在左右方来回走，不要总在一个地方，要经常跳起把子弹吸引过去，坚持到坦克出来，你就成功一半了——记住"↓跳"的作用。此关人质 18 名，加分 38 万。

好了，这就是我的一点经验，希望大家都能一币通关。我在此不得不提一下无赖加分法，我也这样打过，耗了 3 个小时，打了 650 几万，腰酸背痛，真无聊。这个游戏最后一关很难，一人不死需要运气和技术，本人只有两次一人不死通关，分别是 530 万与 523 万(说来见笑，在下也是看到去年 11 月份的"疯狂攻略"后，才开始对这游戏进行一段时间的苦练的)。

最后向大家提供的，是完全可以实现的建议分数：第一关，85 万；第二关，不要怕变木乃伊，反而要变成木乃伊才好吃神灯(注意第一个灯喷到第六下是灯神，而第二个灯是五下)，过关后 175 万左右；闯过第三关时 245 万；第四关可达 320 万；打通第五关则应为 430 万左右了。**本作确可不死人通关。**

■天师：当我看过 99 年第一期"封神榜"后，感觉确有必要写一下自己的经验。

●格斗之王——纪录王！(LEVEL：8)

《95》 563100 使用人物：克拉克、草雉京

《96》 ➡1047400⬅ 使用人物：特瑞

《97》 ➡709200⬅ 使用人物：特瑞

《98》 541000 使用人物：特瑞

其中我自认较高的，一为 96，一为 97。96 我用特瑞，主要是其"→↓↘C"分值特别高，一般打出的应为 5～10HIT，每一下为 700 分。这样，如果只用些招，且打出数个满血，最后的纪录一定是非常惊人的。要想实现并不难，一开始就找准电脑的失误，先用→↓↘C 将电脑打倒，接着马上跑过去，在电脑身边连出两次"B＋C"且要使出第二次"B＋C"时，电脑刚刚起身，再快速打出→↓↘C，重复下去就可把对手打死。但这一招对会指令投的大门五郎，拉尔夫，克拉克，红丸禁用(两名 BOSS 自然也禁用)。关于此六人的打法，这里只介绍对其中两名 BOSS 的打法，剩下的四名就由于家自己找方法吧！对付神乐，和她保持在两个人的距离左右，先打一下轻拳，如果位置和距离正确，神乐 100%会小跳跃，这时再打出→↓↘C，一次就可得 6300 分。VS 最终 BOSS 时，一开始先向前跳跃，不要按任何键，落地后迅速用→＋D 将 BOSS 投掷在地，当他快起身时，使出一招↓↘→A，BOSS 不是大跳跃，就是隐身，随后你一招→↓↘C，重复下去就可以了。总的来说，都是围绕"→↓↘C"进行的，如果哪位玩家有更高的方法，本人愿闻其详。

97，相对来说，比较难打。各人的打法也不一样。特瑞，使用的招数为(←↙↓↘→D，↓A 挥空，←↙↓↘→D，↓A 挥空)，直到打死对手。这虽没有 96 那样打的分多，但在 97 中，也是相当惊人的。我本人算了一下，对于 97，理论最高应可打到 80 万以上，因本人最好成绩为一局 12 万。

★郑州二中高一(一) 胡宇

秘技天地 秘技偏方

主持人:风马

PS 血腥咆哮2 FP 5

街机模式中的秘密:将在"ARCADE MODE"登场的角色"**ガドウ**"和"**シェンロン**"打倒,就可以在其他模式中使用这两个人了。另外,只要将"ARCADE MODE"打通一次,在选择角色时按START确定,就可以选出角色的特殊颜色。

故事模式中的秘密:每当一名角色打通"STORY MODE"后,就会变成Q版;在不续关打通后,兽化中的体力回复就会变快;当全角色都打通后,兽化槽蓄满的速度会产生变化。

北京 觉得自己本身就在"兽化"状态中的 风马

PS 封神领域 Ertzvaju FP 5

使用BOSS:在故事模式中分别使用三名角色打通一遍,就可以使用BOSS角色IHADURCA;而使用她的胜利回数分别达到22,44,56,66,74,80,84时,她的胜利画面会发生变化。

北京 不愿看到女孩当BOSS的 风马

PS 狡猾的滑雪者 FP 5

隐藏赛道:在剧情模式中接近结尾时,通过赛道的分岐可以看到6种结局。当通关一次后,选择"自由模式",将光标对准"ONE MAKE",按住L1键再按○键,就可以玩"南极赛道";同样,选择"滑雪板公司",将光标对准"新西兰",按住L1键再按○键,就可以玩"高尔夫赛道"了。

出现"BIO2"角色:在标题画面中,顺序输入△、△、×、×、□、○、□、○,听到音效即告成功;然后在游戏者选择画面按住L2、R2,就可以选择"生物危机2"中的人物了。

北京 虽然今年没有滑成冰,但觉得玩玩滑雪游戏也不错的 风马

风论:在普通游戏中加入热门游戏的人物作为隐藏角色,不但可以增加游戏的吸引力,而且也能为该热门游戏作更广泛的宣传。

PS 机动战士高达·逆袭的夏亚 FP 5

隐藏的モビルスーツ:以BATTLE模式中的2P VS开始游戏,当下列驾驶员乘坐特定机体,并输入相应指令的话,就能得到隐藏的**モビルスーツ**。①让**セイラ**驾驶G-3**ガンダム**,同时按住L2与R2键,再按○键。

②让**クムロ**驾驶**リ·ガズィ**,同时按住□与R2键,再按○键。

③让**クエス**驾驶**ヤクト·ドーガ**,同时按住L2与R1键,再按○键。

④选择其他任何机体,不论驾驶员为何人,只要按住R1键,再按○键,就可以选择不同的颜色。

北京 最喜欢用光剑对砍的 风马

PS 电脑大战略·出击!春风队 FP 6

显示战斗数据:当游戏通关后制作人员介绍的画面时,按RESET选择NEW GAME重新开始,就可以看到各部队级别、Support Program数、总回合数、总杀敌数的数据资料。

北京 觉得通关一次太麻烦的 风马

GB 游戏王·怪兽大对决 FP 5

隐藏模式与稀有卡之门:在标题画面中,顺序输入上、下、B、下、下、上+B、B,就会进入隐藏的密码输入模式。输入"**タカハシカズキ**"就能得到"**ようせいのおくりもの**"卡;输入"**ヤマダノブヒロ**"就能得到"**トビペンギン**"卡。

北京 终于没有拿到稀有的"风马卡"的 风马

PS GT赛车 FP 2

最快赚钱法:在GT模式中,一般赚钱都是靠参加比赛,把比赛和所得奖励车卖掉又赚一笔。这里有个简单、高效的方法:在道奇公司买下蝰蛇GTS(Viper GTS),不需任何改动,直接参加事件比赛(race中的event),日美对抗,美英对抗都行,你可轻易击败对手。这样一场比赛赚150,000,到最后第一名还可得$400,000,怎么样?一大笔马上入帐。

发车时以最快加速度冲出:在发车前的倒数阶段,从空档的0加速到最高,马上让指针又回到0,再加速到最高,这样尽可能多的反复加减速,在出发时即可快速冲出,一马当先。

免费部件:1、首先买两辆相同型号的车,上两种不同的颜色。

2、为其中一辆装配上各种部件,最好完全安装。

3、在车库中查看这辆车的配件表(全满)。

4、选另一辆未改装车,查看其部件表(全空)。

5、用第二辆未改装车去参加比赛。

6、在比赛前进入Machine Setting,选择Change Parts,你将惊奇地发现所有另一辆车上的部件都安装在这辆车上了。(奇怪吧!)

7、退出比赛,回到车库,再查部件表为全满,免费部件到手了。

注意:若用比赛后奖励车辆无法成功。此秘技对于重量减轻和赛车的Racing Mode无效,Port polishing也可能无效,因为这些本来就并不真实存在只是利用了电脑的弱点。

Hi-res GT模式、爆机画面、全部赛车和赛道入手:许多玩家都只重视GT模式,从没注意过街机模式(Arcade Made),其实街机模式才是主要的,GT只是一种派生出的趣味性模式。在街机模式中可得到一切物品和隐藏要素:

四条隐藏赛道:以中级以上难度,用A、B、C三种车各以第1名打完四条初级赛道即可。

全部赛车(所有的上100辆车都有),Ending movie和Hi-res GT模式只需在低、中、高三级难度中,用A、B、C三种车各以第1名打完所有8条赛道,即可一一获得(可能会用上15小时)。

工作人员隐藏Movie:在街机模式中,在中级难度以上用A、B、C三种车把8条赛道打穿即可在Bonus Items选项中发现"Staff Video"选项。

国际A级认证的考取:相信大家在此游戏推出1年多后的今天仍然在为国际A级驾照发愁吧!现在不需要了!在主画面中选择replay theater,在其中参看哪些驾照考取方法吧!其中仍不完全,有部分赛道没有,但通过学习模仿很快就能找出最佳路线和拐弯技巧的。但应注意,这应是在你已有一定基础之上才可能考取International A license。

最后注意:若把奖励的车或二手车卖回其本公司可卖得高一些。警告:要玩此游戏者请备足一整块空记忆卡,以便记存。

四川自贡 程振

PS 星海传说·第二个故事 FP 4

回到现实世界:到精神世界后,会回到**アリーア**村但是打了很久即使得到昂翼天使腕轮,也回不到现实世界,其实只要和**アリーア**村商店旁边护栏内企鹅式的动物对话(选2)就可以飞回去了。

轻松打50仗:斗技场(游戏后期游乐场西侧)第四项是连续战斗50回,但第45仗的敌人在LV不足200级时是打不死的,其实只要装备男主角的究极武器**エターナルスフイア**就可以一击毙命了。

PA剧情:1、**クロス**城下町,西侧**プリシス**会买香水(选2)。

2、与1同一地点,双头龙之男会和**プリシス**卖东西会得到19900元钱和一个音乐盒。

3、オペラ加入后：在アリーア村，神护之森内发现堕毁飞船。

4、双头龙加入后：比武大会完成后，回アリーア村，双头龙男给双头龙买颈饰。

5、プリシス加入后：到マース村，会发生她与小孩的争论（选2）。

6、ヒルト港：女主角会与领着小孩的姐妹相遇，谈论旧事。

7、ヒルト港：セリーヌ会在宿西侧说自己胖了。

8、游戏后期，リンサ图书室，女主角会请教男主角问题（选1）。

9、アームロック城：宿屋2阶，プリシス会让男主角猜她是谁，在邸宅则会レオン谈初恋（选1）。

10、ノースシテイ镇：プリシス会问男主角关于健美的问题。

11、99年八期介绍的9号情节，在ハーリ港仓库会再次见到她，并打退盗贼。

拾道具的女神腕轮：装备后可以遍地拾宝，大大地发财了，而游乐场打完50仗后，可以得到一只更好的腕轮。

内蒙古扎兰屯　王柯元

PS 幻想传说 FP 4

多人战斗：在取得饰品チャネリング后（此道具在有新人物加入时常会出现），给主角以外的人装备，在战斗时按1P以外手柄的SELECT键，直至人物头上出现SEMI AUTO字样即可手动操作。要注意的是2P手柄对应主菜单中第二位置的人物，3P手柄对应第三人物，4P同理。

连续技显示：在モーリア坑道第九层可得到道具コンボカウンター，然后进入设定面，将最后一次调成ON状态，战斗时即可显示连续技，还可根据Hit数大小获得额外的经验值（这两条秘技与《宿命传说》基本相同）。

最终精灵召唤：首先在暗の洞窟中找到契约的指轮，然后再次进入モーリア坑道，在第21层的瘴气洞中可以遇到新的精灵，打败他后，クラース便可召唤冥界之王的精灵。

二周目：完成游戏后，可进行记录，接此记录再次游戏可保留原先怪物和道具图鉴中的内容。

江苏昆山　又能唱出主题歌的　王伊浩

PS 非常意识 FP 5

特殊模式：首先拥有一条通关记录，出现选项时选"はい"，便可进入特殊模式，可观看Movie进行性格判断等。电影有达成率的显示，当然，只玩一遍恐怕无法达成100%。

江苏昆山　玩时有努力学日文冲动的　王伊浩

PS 武戏 FP 5

隐藏人物：初始可选用的9位人物爆机后均有与之对应的隐藏人物，再以上排与下排中任何一人各爆机一次，两位BOSS也会出现，再用BOSS爆机就可使用全部隐藏人物了（这与《铁拳》系列有些类似）。

迷你游戏：获得全部22个人物后，标题画面中就会多出一个选项，这是一个RAC式的迷你游戏。

无限连技：此连技ALLEN与"鸟人"可以使用，K.K.P向前一小步（方向键放开）K.K.P向前一小步K.K.P……

江苏昆山　RED·ACE　王伊浩

PS 山脊赛车类型4 FP 3

全部车辆入手方法：在Grand Prix模式中完成游戏后可得新车三辆，这三辆车的能力是根据得到的名次，接续的次数而定的，共18种。完成游戏后会多出一个Extra trial模式，只要胜出就可得到一辆形象夸张的究极赛车，连同初始赛车共20辆。公司与厂商间的组合共16种，全部赛车共320辆（漫长的道路）！要点是在Grand Prix模式中预赛以不同战绩结束，而后全得第一，至少6次完成游戏才能得到18种赛车，以能力最高的车挑战究极赛车胜算较大。

江苏昆山　レッドエース　王伊浩

PS 1对1篮球 FP 5

隐藏人物：以中BOSS为マッシュ的人物爆机即可使用マッシュ；以中BOSS为オスカー的人物爆机即可使用オスカー；以全部人物和中BOSS爆机即可使用BOSS——KING。

ミュージアム模式：任何人爆机后就会出现，在里面可以看爆机画面和井上雄彦的原画设定。须注意的是爆机一次只有三张画，而两次后即可出现八、九张了。

江苏昆山　认为其中动作会被判技术犯规的　王伊浩

PS 神佑擂台 FP 4

隐藏人物：非迷宫隐藏人物有增田光司、克莱尔、尤菲、文森特、萨克斯（被萨菲罗斯杀死的一级战士）、Django等，方法想必大家都猜到了，不停爆机；至于完成迷宫模式会有何隐藏人物暂无法证实。

得到EHRGEIZ之剑的方法：在街机模式最后一关，BOSS用普通攻击是打不死的，要将上方的两个箱子打碎，将其中的两把剑都刺中BOSS，它便会变成许多宝物，将宝物全部加掉，EHRGEIZ便会出现，拾起即可。注意这一切都有时间限制；角色挨打太多也会死；箱子推入角落就无法击碎；有没有得到EHRGEIZ只对韩大韩的结局有影响。

江苏昆山　只喜欢用FF7人物的　王伊浩

PS 铁拳3 FP 4

五形拳的变换秘技：（方向键均以雷武龙面向右为准）

蛇形简易变法：在按↙RP后，立即按住↑，即↙RP↑。

蛇形连续变法：在蛇形中按LP、LP、LP、LP、LP的同时按住→不放，这样攻击完后又会变成蛇形。

蛇形变豹形：在蛇形中按RP、RP、RP的同时按住→不放，在攻击完后会立即变成豹形。

豹形变妃睡鸟：在豹形中按LP后，立即按住←，在攻击完后会变成妃睡鸟姿势。

龙形变醉拳：在龙形中按LP后（必须抓住对手），在摇晃对手的同时，连按LP、RP，这样在击倒对手后，雷会作一个仰天独饮的动作并变成醉拳。

龙形变虎形：在龙形中RP后，立即按住→不放，这样在攻击完后会变成虎形。

山西太原　想用五形拳KO风马的　冀海峰

PS 生物危机2——振动版 FP 5

隐藏的"最终之战"模式：只要记录中同时有"第四幸存者"和"豆腐"两个模式，就会自动再追加一个"最终之战"模式的记录（黑色的那个），在这里一共有四个人可选，包括里昂、克莱尔和克莱尔的哥哥克瑞斯、ADA（就是最后与里昂接吻的那个，还好，没死，心里稍稍有些安慰）四个人。每个人的武器各不相同，但目的只有一个——找到四枚分散在警署和实验室各处的炸弹并装到列车上！建议大家一开始选LV.3试一试，怎么样？丧尸一群一群，大BOSS威兼频繁出现，黑色舐食者从天往下掉，而你的那一点点弹药和血……有了无限子弹的秘技则另当别论。至于炸弹则要仔细找找，有可能在局长办公室和警署传达室等地方。

另：本人"第四幸存者"模式5分49秒通关，健康状况fine，两个草药不食，相信也是无人能比？其实贵刊攻略并不都正确，有些地方根本不用开枪，关键是胆子要大！

天津　向风马勒索一百万如不付钱就把本市变成"浣熊镇"的比里昂还酷还帅的　李智

马语：心惊！……嗯，只是变天津吗？还好啦！……

SS 超级漫画英雄对街霸 FP 3

无限使用超必杀：如前作"X－Men VS street fighter"一样，不续关战败"MEC－GOUKI"且两次使用合体必杀技击败对手。通版后，在option选项中会多出"SUPER COMBO"一项，调"Normal"为"Full"后就可以了；

立即挑战机械豪鬼（MEC－GOUKI）：先通关一次，然后在模式选项中，将光标移至"SUPERVIAL MODE"上，按L键或R键一下，会发现该项变成"MEC－GOUKI NOW！！"（再按一下就恢复），然后进入选人即可。

使用隐藏人物：在选人画面中，按住START键，在VEGA处可选出"美国代言人（U.S.CLAIP）"；在达尔西姆（DHALSIM）处选出"SHADOW"；在蜘蛛侠处选出"钢铁蜘蛛侠（SPIDER MAN）"；在变形侠医（HULK）处选出"晒黑的樱（SAKURA）；在黑心（BLACKHEART）处选出"机械桑吉尔夫（ZANGIEF）；在欧米加（OMEGA）处选出恶魔麦菲斯特（MAPHSTER）。



美国代言人特点与美国队长（AMERICAN CAPTAIN）招式相同；影子（SHADOW）就是前作中的那代（NASH）；钢铁蜘蛛侠最大特点是中招不倒地；晒黑的樱的特点是所有波动拳（包括超必杀）恢复直线系，恢复盛樱拳（→↓↘P）出法；机械桑吉尔夫的特点是不能防守，增加招式瑜伽烈火（←↙↓↘→拳）；麦菲斯特招式与黑心相同，特点是通常攻击追加火焰效果。

使用最终 BOSS 机械豪鬼（MEC－GOUKI）：在选人画面中，按住 START 键不放，连续选择两次豪鬼（GOUKI）即可（此技不能在 SUPERVIAL MODE 中使用）。

北京　从"南世界"（广州）暴走到"北世界"（北京）远征，一路上不断修行，只想找传说中的夫沙姆教教宗（疯马??）决战的 ninja　雾隐岁藏

SS　光明力量Ⅲ・猎物是神子　FP 4

无敌的第三王子军：方法是游戏进行到第五章时"被捕的第三王子军"先记录，然后从军师那里，把所有能够提升能力（攻、防、HP、MP、运、速、移、LV UP）的宝物（最好从游戏最初就把那些从各地搜集到的宝物节省下来）取出来，分给队员们，最好分配对象是我军能够救人的三位，但他们只能带 11 件宝物，第 12 件一定是开启总督府暗道的"金属棒"，如带不了可以卖掉（这样做最省时间）。然后按剧情我军被捕王子带两名伙伴进总督府救人，在 2F 的牢房会和敌人交战，在战场上，我方队员可以把那些宝物统统"吃掉"（这样比较省钱），也可以统统丢掉（这样比较好，最省时间），然后让王子用魔法逃跑，再看一下部队表，你会发现那些吃掉的宝物又都回到了队员们身上，而队员们的能力却提升了，丢掉的那些也没有真丢，并可以再从道具店发掘出另一份来。此法可无限次使用，宝物也可以无限次积累，如此反复，只要你耐心足够，不久后一支攻防 255，其他数值全满的无敌部队诞生了。

道具复制：同样是在第五章，总督府 2F 牢房的战场上，只要我方队员将身上装备的武器和防具丢掉，那些武器和防具就会被复制出另一份，并可以武器店或道具店发掘出来，用此法可省下许多打造武器和防具的时间，并可以得到很多稀有的道具。

另，能够提升移动力的宝物只有一个，在去牢房途中 2F 的通道中有扇门可进总督府，在前厅，左侧的植物盆前调查可得到，不要忘记多复制一些留给那些还没加入我军的伙伴吧。

山东烟台　同时拥有 FC、SFC、MD、SS 四种主机，数千种游戏的　韩基玉

ARC　龙与城下城・暗黑秘影　FP 6

买巨剑及流星锤方法：在小人村买东西时，在商店的墙上有一把巨剑和一把流星锤，用画面中的手快速地点它，听到"当"的一声后，点出武器单就可以买了。

巧打最终 BOSS：在最后一关的 BOSS 时，它吐火并非不可避。玩过的人都会注意到，两边都有一道石墙，当龙吐火时只有躲在墙后便可逃过一难。而打另一条桔黄色的龙时，屏幕两边各有一块大石头躲在后面就不会被火烧着了。

湖北公安　张小恒

ARC　打击者 1945　FP 7

定版秘技：打至第七关时，到达中 BOSS 的时候（必须是下两个的其中一个），当它刚刚升起，马上放保险把它干掉，之后你就可以像直升机似地飞啦！（建议最好选用 Shindin，放保险时与 BOSS 重合。）

广西百色　张宗福

ARC　龙与城下城・暗黑秘影　FP 4

防止死机法：在调无限物品后，若游戏前半段死亡，最后清点物品时可能因为实际物品和所得物品不符及名字过长而造成死机。其实这是可以避免的。在调完无限物品后，再在"ネーム"按一下，再在其下一块板上按几下，名字可缩短甚至取消，这时还可以自取名字。而所按字母还可调出所对应装饰物（如ク对应头盔，至于其他装饰物及其对应字符，还请高手指教），原来的无限物品却不变。另外，在游戏途中多开宝箱多吃物品，并将调出的物品放在地上又捡回一至数次（不过小心无限被破坏），这样既能有效防止死机，还能签上自己喜欢的名字，何乐而不为。

神秘的风之剑：在调物品时可根据上表调出，但游戏中却无法取得。剑调出后图象呈绿色，像冰冻剑，上写"风食之太刀"。前几版不可使用，否则会死机。后半段可使用，但也有死机危险（越到后面危险越小）。传说此剑威力极大，无论什么敌人 6 剑内毙命（包括 BOSS）。还传闻此剑正常游戏亦可获得，须四人同时玩，其中必须有骑士、精灵、海盗老头，选齐所有关于他们的特殊剧情（精灵在腐海前选择道路有一隐藏版，海盗的隐藏版在选择冰与火之桥时出现），则会出一更隐藏之版，中有风剑一把，究极魔法一个。

上海　张玉

GB　月影村的怪物　FP 4

关于しあわせのうでわ：这个腕轮可以说是非常好用的道具之一，只要装备在身，就可以多获得一些额外的经验值。具体为：1—9F 打死一只怪物多得 30 经验值。10F 以上每只可多得 100 经验值。

陕西西安　被月影村出口搞得头大的　卢冰

GB　热血足球　FP 5

最强的球员：只要在赛前战术安排上把原来的 6 号队员マサ换成自己控制的球员，然后在比赛中自己先带球，进入前场后，离球门柱有一段距离，球门柱的水平线往下，不要太大，然后回传，大多会传到后场，按 A，他会传回来，当球到头顶时，同时按 A、B，マサ会发倒勾射门，此球和其它的倒钩射门不同，出脚后球速和普通射门一样，但到了球门附近会变方向，射向球门另一方，此球不必和守门员正面交锋，而且在变方向后球速马上变快，守门员根本碰不到球。注意：マサ平常带球速度比普通球员要快，但快结束时（指半场），倒钩会变成普通球，球速度有时会变慢。

辽宁沈阳　曲明

GB　口袋妖怪　FP 6

获得额外钱财法：本游戏中除与妖怪教练战斗获胜可得金钱外，平时在野外战斗只得经验值，不得金钱；但若手中有 52 号怪物，可在战斗中使用其"ネコにこばん"攻击，则战斗后不仅得经验值，而且可得金钱。

委托培养怪物：宝蓝村外南边山坡上有一孤零零的房子，与屋中人对话选"是"（日文）后可选择手中一个怪物交给他来培养。过一段时间再去找他选"是"可要回怪物，但用他培养怪物须付其一些金。

陕西西安　Kelly

GB　疯狂赛车　FP 7

隐藏关与最终赛道：在 OPTIONS 选项中选 CUP Passwd，输入 BEFQMR 或 HJACUY，然后选择 CHAMPIONSHIP，你会发现除了 BRONZE CUP 和 CATOM CUP 选项外，另多出了两个选项——SILVER CUP 和 GOLD CUP，选择 GOLD CUP 便进入隐藏关。在宇宙中开赛车，很爽吧。按"↓"键（原来的加速键），竟然是开炮（难不成是美国海军陆战队的突击车）。有了这宝贝，还等什么呢——Fire！

江苏苏州　世嘉城守护者——阿卡

下面是阿卡送给大家的格言和给杂志的长寿秘诀：

世上本没有路，走的"马"多了，也便成了路——马路。

杂志长寿秘诀：将广告（包括书讯）搬出彩页，可添寿 50 年（背景音乐：磨刀声）；将广告搬出杂志，可使杂志与天地兮比寿，与日月兮齐光。

马语：这样长寿的杂志看来只有"风龟"来当主编才合适……

GB　林宝坚尼赛车　FP 6

好用的推进器：SHOP 中有一种推进器——TURBO BOOST，可使速度短时间保持在 400，价值 20000 元。使用方法是在比赛中按 SELCET 键。

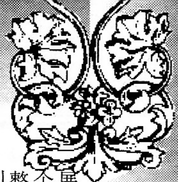
放弃比赛：在比赛中，先按 START 键，再按 SELECT 键，即可弃权。

免费修理：比赛完了之后记录下密码，然后重新输入这一密码，则不论车子如何损坏，也能全部修理完好，重要的是不花费一分钱。

超级密码：CF20408CE55507FFEF 这个密码金钱全满，所有物品均已购买。你只须进入画面中发光的大五星，并在其中取胜，便可进入 END 画面了（用推进器可轻松取胜）。

重庆　买到劣质电源的　唐雨



●传统的东京春季游戏展将于3月19日－21日在日本东京幕张举办。日本游戏展很多，但东京春季展和秋季无论规模还是影响力都是最大的。3月2日索尼刚刚公布了PS2的正式消息，本次春季展上应有进一步的详细情报及游戏画面披露。对PS2的公开，世嘉应该早有心理及应对准备。估计这次春季展上PS2与DC将有一番龙争虎斗。另外众多软件厂家的态度引人关注。展会的另一个焦点将会是手掌机。任天堂彩色GB、万代、SNK都有相关产品加入战团，加上目前“樱大战”移植GB引起的种种话题，其混战的激烈程度绝不亚于PS2和DC之争。本刊记者应索尼公司邀请将赴日本参观这次游戏展，这是国内媒体第一次直接报道日本游戏展。根据日程安排，本刊记者除参加招待各媒体的预展及正式展出外，还将访问索尼电脑娱乐(SCE)及世嘉和SNK，就版权和合作事宜进行接触。本刊第五期将会刊载记者日本见闻录，并就国内游戏迷关心的问题做精彩的采访报道。

●五月中旬，传统的游戏业节日美国E3展今年将移师美国西海岸洛杉矶举办。与东京游戏展不同，E3展是全球性的，而且除了TV GAME外，PC GAME厂商也会参加展出。由于目前计算机游戏公司的规模与TV GAME公司规模还无法相比，所以每年E3展唱主角的始终是日本TV GAME公司。象日本的三大游戏巨头索尼、世嘉、任天堂的面积可能便占到整个展会的五分之二，但PC GAME厂家之多简直令人目不暇接，而且大多如雷贯耳，象IBM、迪斯尼、微软等。今年本刊仍由驻美特约记者叶展出席。由于叶展君毕业于清华大学计算机系，中学时代便自己编导国内第一部RPG游戏《红花会秘令》，在美又专门学习计算机图形，对游戏业无论是PC GAME还是TV GAME，无论是硬件还是软件，可以说浸淫日久，造诣颇佳，是报导E3展的上佳人选。去年的E3展叶展便有精彩的详细报道，这一次我们有信心有理由期待他更上一层楼。

重翻叶展君去年的E3展报道，读到没有一家中国游戏公司参展的部分，心头一沉。今年呢?真的很期待啊!

闯关族的家



●《MAGIC地带》是今年杂志第一出重头戏，因为目下没有得到读者的反馈，“吹牛”的话还不敢说。不过从样书看，印刷、装帧、编排真的是很精美。从感觉上讲，杂志社可以和《MAGIC地带》相比的书，恐怕只有《'96格斗天书》(堪称经典之作)。《'97增刊》、《'98增刊》也许“稍逊风骚”。

《MAGIC地带》定价24.40元(邮购另加挂号费1元)，已出版。

●杂志社上半年的另一出重头戏是《创刊五周年纪念特辑》(广告见封二和插一)。同时搞一个抽奖活动，活跃一下闯关族的生活。这一次设奖金16万元，是历次活动最多的(上次是《'98增刊》，10万元)。凡购买《纪念特辑》都有机会中奖。这次活动的特点，一是总奖金增多。二是单项奖金提高，如头等奖两名，每人5000元(这是国家规定的抽奖金额极限)，二等奖5名，每人2000元，都超过了历次活动。三是获奖人数也是历次最高的，近4000人。这次抽奖活动仍由北京公证处监督公证。

《创刊五周年纪念特辑》，84面彩页，120面黑白，定价22.50元(邮购另加挂号费1元)，预计五月下旬出版。

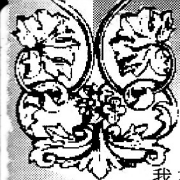
●《'99秘技宝典》将于四月下旬出版，这是继杂志社编辑的《秘技宝典》，《'97秘技宝典》后又一本最权威的游戏秘技工具书。三本书加在一起，是国内目前机种最全、秘技最多、资料最新、编排最科学、索引最方便的游戏秘技系列。前两本书早已脱销，这次应抓紧机会啊。

《'99秘技宝典》，448面黑白，大32开，定价19元(邮购另加挂号费1元)，预计4月下旬出版。

●《收藏纪念》免费赠书活动自开展以来，受到读者空前热烈的欢迎。但由于有些图书太少，如《'96格斗天书》不到100本，《'97合订本》上、下都只有400多本。部分读者退款和因征询意见而耽误了订书，我们深致歉意。为了使更多的读者能阅读和收藏印刷精美的《收藏纪念》，我们将此次赠书活动延期一个月，到4月30日结束。请读者抓紧时间搭上末班车。详见本期71页广告及第三期封二广告。

●最后一个还是好消息，对邮购部分图书的读者，本刊将赠送最新出版的《大墙读本六·游戏阶梯教室》或《软件与光盘》杂志社赠送的四开游戏招贴(《风云》和《无尽的宿命》)。

读者可以从中任选一种(详见71页广告)。《游戏阶梯教室》讲述游戏制作及相关必备知识，对提高大家的科技知识水平和对游戏的认识大有益处。与《大墙读本》前五本不同的是，《游戏阶梯教室》扩大为128面，整整厚了一倍!




我在贵刊98年第三期上看到许多恶心的照片，又是丧尸，又是蟑螂，害得我吃不下睡不着。难道众小编觉得丧尸很美?!这种照片真有刊登的必要?!如果没有，请别再登了，拜托！

“电刑室手记”为什么不办了呢?真可惜。

贵社出版的《都市流行COOL》有试读，这个办法很好。可是为什么别的书没有呢?《游戏原画设定》系列、《大墙读本》系列、《MAGIC地带》等，都可以试读啊。 上海 冰轮

十分期待“MAGIC地带”的降临，更十分期待“电软五周年纪念特辑”的诞生，不妨设置“点将台”，展示电软幕后英雄的风采；成立“封面俱乐部”，收录所有杂志与所出书籍的封面；实行“非常行动”，披露众编辑工作生活情况，以照片加说明为最佳；开辟“直击干线”，全面报导业界大佬之情况，如：第一站（SEGA）第二站（SNK）……等等，进入“探索空间”，预测下世纪游戏动态；打开“GS档案”，记录电软创刊以来的每项重大活动；再加上一项抽奖活动，如“98增刊”一般，这次该奖DC了吧！ 山西 刘伟

希望贵刊的“大墙画廊”能多刊登一些日本作品。如去年第二期的“春光乍泄”和第三期“烈传中日擂台赛”我都非常喜欢。可是后来我再也没有看到过同样性质的栏目。望贵刊能成全我这个小小的愿望。 辽宁 刘远恩

强烈要求开办《生物危机》、《FFⅦ》、《铁拳》等人气度极高的游戏风云录，小编们不是有的要求不要总“格斗、格斗”吗?那就用行动来证明吧！

99年彩页增多，彩版确实应形成固定栏目，如第1期的《攻略地狱》就非常好，人物出招一目了然，又有插图解说，太棒了！第2期的《月华的剑士2》完全可以继续这样做，结果黑白图片让人大掉胃口。

《都市流行》的出版周期不要太长！应定时出版！

本人认为游戏攻略应该介绍游戏背景，特别是大作攻略，一定要详细介绍剧情。《电软》97年的《异灵》攻略就很好！还有图片搭配！而98年的《生物危机2》就太马虎了。 重庆 XS

强烈要求贵刊创办一个篇幅为两页，字数为3000—3800之间的由玩友以某游戏的人物做主角而编创的故事的栏目，可命名为：“第三空间”。因为有许多电玩友都对游戏人物及游戏背景故事持有不同的看法，或对有些内容的不满，不喜欢其主角（如《KOF》中喜欢八神的人比喜欢草雉的多，《侍魂》中许多人喜欢桔右京）。我坚信如创此栏目会很受欢迎的。

内蒙 刘元绪

很希望有一天贵刊能出光碟版，对此我有一些不成熟的想法和要求。首先，在媒体选择上，建议采用书+CD-ROM的形式，万万不可将CD制成PC版，因为大多数《电软》读者可没有PC。为了符合杂志介绍电视游戏的特征，因此CD应分别制成SS和PS版。制作PS版尚可理解，但SS已退役，制作SS版原因何在呢?我认为：SS虽已退役，但在中国国内，其普及程度比PS不遑多让，且有相当数量的PS在机房老板手中。试问：拥有数台PS的机房老板会买数套纪念特刊吗?因此，同时出版SS和PS版CD当为明智之举。以贵刊和SEGA、SONY的关系，发行其对应版本的电子出版物当没问题吧！**（无类按：不是没问题，而是问题很大。日本人不是慈善家，与日方谈判版权是一件累人累心又旷日持久的事。）**

在纪念特刊的书本版上，其内容当与CD版有所不同才好。首先介绍杂志的成长历程，杂志创办至今，几番风雨，几番辛勤，几番收获，现再回首时，想必众位感慨甚多，何不作文以叙之?其次，再将从94年至今业界的足迹作一总结，从MD、SFC、到SS、PS、DC。可将从去年至今的游戏排行榜作一整理，登录出各机种的上榜游戏以便玩家参考选择。介绍SS、PS、DC的新游戏及其评价，刊登经典之作的疑难处的攻略，密技。最后，在彩页上用图表方式列出各大主要电视游戏机和便携机的性能比较。

重庆 李彤

小生曾多次在贵刊上看到有玩家要求《世嘉专辑》再版，我也是一位不久前才拥有MD的世嘉铁杆玩家，很希望杂志社能满足我们这些世嘉铁杆玩家的愿望。我敢肯定，若是再版《世嘉专辑》，杂志社一定会狠赚一笔。

另外，也希望贵刊能开办一个回顾性栏目，介绍一下陈年老游戏，可以叫做“悠悠岁月”“回首十年间”……一定会有很高的人气度喔！因为有很多玩家和我一样都患有“怀旧痴迷症”。

四川 张庆

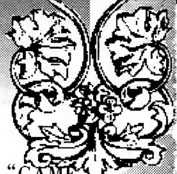
攻略尽量写得有些文采，FTG、ACT等写出故事梗概，RPG与AVG则最好像小说一般。97年EO与樱Ⅰ的攻略就很不错，FFⅦ也可以，但98年的樱2就有些没意思了。虽然很实用，但毫无文采。或许以后可以这样：先在杂志上登出大致攻略，再在赠（增）刊上登出小说流程。（如樱2，FFⅦ）。因为玩RPG玩的就是情节，而大多数人又不懂日文，所以写出小说流程是相当必要的。

念奴娇·电子游戏

腰包空空，币投尽，街头游戏室中，游戏机边人道是：“街机霸王”失意。狂点按扭，疯拍机案，引来众人看。呆立默叹：多少英雄好汉！

遥想“机霸”当年，每每通关，雄姿英发。仔裤风衣，谈笑间，BOSS灰飞烟灭。故景神游，我应笑他，“早生华发”。游戏如是：投币再决雌雄！

安徽 张伟

千万不要登 PC GAME。虽然有许多玩友强烈要求恢复此类栏目，但 PC GAME 与 TV GAME 是两个不同的概念(现在看来)。喜欢 PC GAME 的不一定喜欢 TV GAME，反之亦然。在下有 PC，但里面一个游戏也没装，连扫雷都没有，而为了玩儿游戏又专门买了 PS。因为龙哥说得好，PC 是用来工作和搞科研的，不是玩 GAME 的。况且即使杂志里介绍了电脑游戏，也必定不如《软件与光盘》等杂志。所以应该继续发挥杂志社在大陆 TV GAME NO.1 的优势，而不去涉及 PC GAME 为好。当然一些重大新闻还是要在新闻眼上刊登的。

适当登一些 N64 游戏。虽然在下讨厌任天堂，更恨乌及屋地讨厌京都紫桑加和佛罗伦萨以及巴蒂斯图塔(可怕!)。但客观来讲，N64 作为一个主力机种不应被歧视(用词不当?)。连 PC—FX 的游戏都能登，N64 又何妨?

天津　读者

今年贵刊彩页扩版了，可扩版后贵刊的彩页就内容上并没有丰富多少，彩页多了对玩家来说固然感到爽快，但看起来就像过去彩画的扩大版，给人感觉水份多了一些。最显而易见的就是第二期的那位受人尊敬的、有着非凡经历的、伟人似的广井先生，一个人竟占了六页之多。他的照片加起来恐怕有三页，其余就是关于他的无聊故事的述说。这种现象第一期上比比皆是。像这种跟游戏没有实际联系的内容，应适当压缩削减，甚至不应在彩页中登出。红底白字跟白底黑字不一样的看吗?我们要看的是彩画而不是彩字，广井君的一张照片就占据那么大的地盘，要是换成格斗游戏小幅照片一定会给玩家们带来更多直接的视觉享受。该不会是贵刊扩版后彩页资料来源紧缺吧。作为中国游戏业第一刊这方面应没多少问题吧。

上海　周红军

此次进家专为上网一事。贵刊作为中国最大的电子游戏杂志，不上网实在没有道理。且创建自己的网点也并非难事，何乐而不为?

网名就叫 WWW.gamesoftware.com 国际上还没有这个站点，我查过的。

至于内容可分为免费与收费两种：

免费网页内容：1、《电软》的历史；2、编辑小传；3、Game Bar。不光有打分，还要有这个游戏的简介，图片，厂商的网页，下载(开场动画，音乐)等。下载可考虑收费(弥补购买版权的铁)；4、新闻。近日发生的大事；5、E－Mail；6、聊天室；7、网上购买杂志；8、广告。

收费网页内容：1、下载大张海报；2、攻略；

其他的还没想好呢，Sorry!

等待下期《电软》的　王一凡

“科普园地”特别版，以辞典形式出现，对 FC 时代到现在的各种主机，业界术语等加以解释，特别是关于主机的条目，最好列出硬件清单，性能指标，再加上照片!约耗 30 面。

建议给疲劳的读者们送上一道小菜：《'97－'98 的电刑室》。通观杂志，近几年“编辑”和读者们都是妙语连珠，幽默细胞有增无减，为何不重建电刑室?何况它也是“电软”的名牌栏目，五周年纪念就不能没有“电刑室”!

云南　读者

2 月 5 日那天我拿到了《软件收藏纪念》，书的内容很丰富，也很精彩，我真是爱不释手，既然是限量发行，就应该在封面上印有关于限量发行的标记，现在的刊面一点也看不出是那么珍贵的收藏书。如果有条件应该把每本书都编上号，有自己的号码，这样可以提高收藏价值。

辽宁　赵通龙

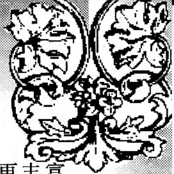
贵刊各栏目的问题，本人认为，作为《电软》灵魂之柱的有以下几个栏目：“游戏新闻眼”、“次世代天空”、“科普园地”、“格斗天书”、“秘技天地”、“闯关族的家”、“GAME BAR”、“龙哥热线”。其中“格斗天书”最多，每期少说也有 4.5 页，最多时竟有 10 多页，而且大多为连续技，打法。象《'97 拳皇》竟有数次在霸王塾“传授”连续技，而且“次世代天空”与“秘技天地”也常登连续技，所有人的连续技加起来恐怕有 3、4 百个。我猜测其中有 4 成有假的，不信请试。“次世代天空”自 97 年下半年来日渐澎胀，因为次世代“早”就成为主流了呗!这个栏目应该说办的不错，可是最近尽介绍一些没听说过的游戏，象《快刀》呀，《泡泡枪少年》呀，这些是大作吗?既然版面不够，那就介绍一些大作嘛，二流作品少登些。像《DQ7》除在 98 年 12 月登场过一个黑白面外，其余介绍一个字也没有。是因为'98 增刊杂志社预测的失误吗?“秘技天地”也不得不说，本人未购次世代之前还不知道，原来有那么多——假秘技，错秘技!!风马呀风马，想不到看你长得相貌堂堂，却是葫芦里卖假药。像 98 年 11 期《98 格斗之王》之部分隐藏人物秘技是真的吗?有“暴八”、“暴莉”吗?还有 98 年 5 期《天诛》的选关及增加宝物秘技对吗?我输了几十次都没用，后来才发现正确应为“上上下下左右左右□△”。如果此乃秘技作者的失误

念奴娇·电子游戏

自临人世，算而今，忽忽十又九年矣。一路行来，回头望，竟两手空空如也。一季寒冬，四载柔情，似轻烟俱去。人海茫茫，唯 Game 伴我同行。

遥想当年初中，《街霸》正风行，游戏世界，古烈傲视群雄，一时独孤求败。人生如梦，一币还投机中!

安徽　岳翠红

而风马没空考证就算了，可连风马自己的秘技也有错，98年11期风马的《生化危机2·振动版》的秘技说“同时按R1及□10次即OK”，但其正确的是按住R1再按□10次。如象风马那样用，用一次退出一次，我试过。其它栏目的缺点我就不说了，“肯定”还有人会批评这些栏目的。因为以前曾有人提过，可《电软》“死不悔改”。

四川　董凯

我建议增设一个栏目，多刊登一些关于游戏人物传奇故事，散文诗歌，长篇连载等（尤其是SNK的）。总的来说就是刊登一些电玩文学读物。

因为在我们那里，电玩文学是很受欢迎的，请诸位编辑考虑一下，电玩迷们打游戏，有秘技可买，可要是欣赏游戏人物买什么？据我的初步调查，贵刊还没公开印刷发行过一本完全关于游戏文学的书籍。

河南　张红星

关于彩页。个人认为，彩页中文字应尽可能少一些，而贵刊则恰恰相反，不仅有大量文字在其上，甚至还用彩页介绍游戏、人物的成长经历？彩页最重要的应是欣赏性嘛。建议把彩页中的广告，乱舞势力和彩版画廊都放在最后。

吉林　SHINGO·B

游戏排行榜月月同一面孔，无活力，老是那几个熟耳的名称，应进行大力度游戏推广。游戏排行榜中应加入期待游戏榜这一栏，并删除街机累计榜（因为街机就那几个大作，当月的与累积的差不多）。为什么幸运读者中总没有我，要知道每月我总是准时寄出，但从未收到过一声谢意，每月都有我市的玩友中奖可总不是我，唉！望下期年终奖有我大名在其上！

我在这里严肃提醒你们，你们出版的是《电子游戏软件》杂志，不是个人写真集知道吗?!在第2期(99年)游戏制作人广井王子登的占用了那么多的彩页有什么用，我认为有一二页或半页足矣，又不是人家亲戚，多登些电软电玩的彩图多好，比如《生2》、《太空战士8》等一些游戏。我决非对广先有反感，如果贵刊想登可出电玩商业50雄或电玩制作精英团等一本只介绍电玩圈内的制作人和他们的作品也行，说实话如果没有这些业界怪才，我们的业余时光该多浪费。

北京　吉斯留



99年上半年最可期待的第一本书。第二本当然是《'99秘技宝典》。第三本……不用说了。

几年前发现贵刊时，犹如遇到沙漠中的绿洲，禁不住为上面的剧情攻略所倾倒。近来贵刊重心偏移，攻略越来越少，而业界访谈却层出不穷，距离广大玩家越来越远，无怪乎众玩友悲呼：贵刊不如以前好看了！

奉劝贵刊踏踏实实做好基本工作，增加攻略数量及版面，从根本上吸引住玩友们。我们当年为了攻略而选择了贵刊，也有可能为了攻略而背弃贵刊!!!

江苏　JERRY

价钱上涨。对于大部分无经济基础或经济收入少的玩家，在购买贵刊的同时也一定会订阅其他杂志，这样一来玩家兼读者的我们手头就变得十分拮据了。

彩页增加了不少，内容也更丰富，但本人觉得它很乱，最起码《大墙画廊·彩版》不应夹在插1—3和插6—7之间。

北京　读者

“大墙画廊”也是时候缩一点了吧，虽然这是一个老栏目，但太多的版面使玉林的多数读者反感。最近还把S·P改成S和P两个人，何必呢？难道是S·P想领多一份“铁”，才将自己分身?!

广西　赵斌

我想问一下，贵社会不会出版专门介绍SNK的名作KOF96、KOF97、KOF98……，饿狼传说系列，侍魂系列及CAPCOM的SFC ZERO2后的所有名作（格斗游戏）的操作系统介绍，必杀技等，带有图片的一本书(面向ARCFAN)。

广东　傅日畅

今之所以来信“闯关族的家”实是有些话不得不说啊！看了贵刊新年第一期KEN君的一篇短文《中国玩家的节日与狼》，令我感触颇深：我国的电玩业确已处在生死存亡的边缘了！正如KEN君所说，我国游戏业界的“落后开发形式”是有目共睹的，而更令人焦虑的是对软件的销售上。由于宣传不力，许多玩家对国产游戏软件知之甚少，且更多玩家（比如说我班不包括鄙人在内的“四大游戏天王”）根本就不玩国产游戏！在此，本人以为不足道之气力呼吁大家多关心一下国产游戏，多玩玩实际上很不错的国产游戏吧！

陕西　孙义



99年了，“请勿打扰”是否应该改为“请打扰”。

大墙画廊

快乐究竟是什么？整日浑浑噩噩过日子的 S 和 P 不止一次地问自己，但总寻不到一个可以令自己信服的答案……

S:『还我河山』到这期为止也已经"接力"了七次了，不过此行动始终无法做到让自己满意，更何况万千的读者呢？其实此活动的准备并未十全十美般完善，以及刊期等等诸多因素的限制，使得此行动未能达到预期的效果，希望广大朋友来信告之你们的好建议。

P:《FF Ⅷ》那美仑美奂的 CG 画面大家是否很兴奋地观赏了呢？其片尾那首动听的由 FAYE 主唱的《Eyes On Me》大家是否也听得耳朵竖起来了呢？春节大家的压岁钱是否都在 3 月份买了那本同样"美丽"的《MAGIC 地带》呢？

快乐就是这样，它往往在你为着一个明确的目的忙得无暇顾及其他的时候突然来到，这是苏格拉底先生说的。

快乐就是一个既简单又复杂的主题，不去费心地考虑它真为何物，一起迎向那"HAPPY 2000"。这是 SHADOW 和 PHOENIX 说的。

HAPPY TOGETHER！ \(^O^)/

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▶《舞·台·上》广东博罗 卢少敏

▲S：现代装束的舞是在为谁唱歌呢？

P：那"疾风一指"还真有种不羁的味道，我喜欢！（『廊 POWER』：★★★☆）

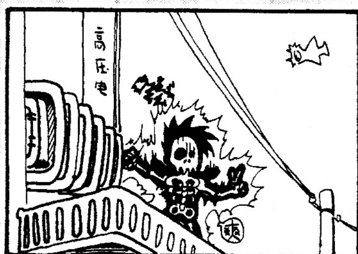


◀《天使》浙江乐清 陈巴特

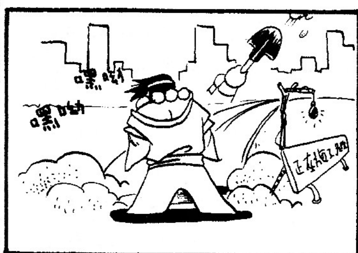
◀S：强悍与柔弱的一对天使，看样子不是很高等级。

P：坠下的羽毛让我莫名想起《FF Ⅷ》中羽毛漫天的"风景"。

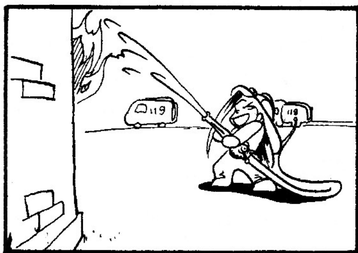
（『廊 POWER』：★★★☆）



加尔福特——电工



花讽院——修路工



风间苍月——消防员



风间火月——纵火犯

▲《天草降临—第二职业篇（上）》天津 张亮

◀S：好象只有火月的第二职业是违法的啊！

P：此篇的下集今后将刊出，不许着急。

（『廊 POWER』：★★★☆）

◀《服部半藏（现代版）—天崩地裂》

广东博罗 杨柳青

▲S：加上一件披风就太像再生侠 SPAWN 了。

P：你祝我一年胜一年，一年变 2 个，2 个变 4 个！我觉得好恐怖啊！（『廊 POWER』：★★★）

▼《成美那》

四川雅安 秦雅林



▶S：淡墨变得像是碳笔的感觉。

P：这位用斩马刀的女孩何时再进入家用机领域呢？（『廊 POWER』：★★☆）

◆画廊接力行动 FILE ~ 7 ~ :《格斗之末 5》





（待续）

▶北京通州　侯志
（接续第三集 99.1）
（『廊 POWER』:★★★★）

▶S：舞难道在朋友们心中只认为什么八神、七枷社很酷吗？我呢？
P：别总让我沉浸在这格斗的世界中了，只因别人根本不是我的对手啊！

赏



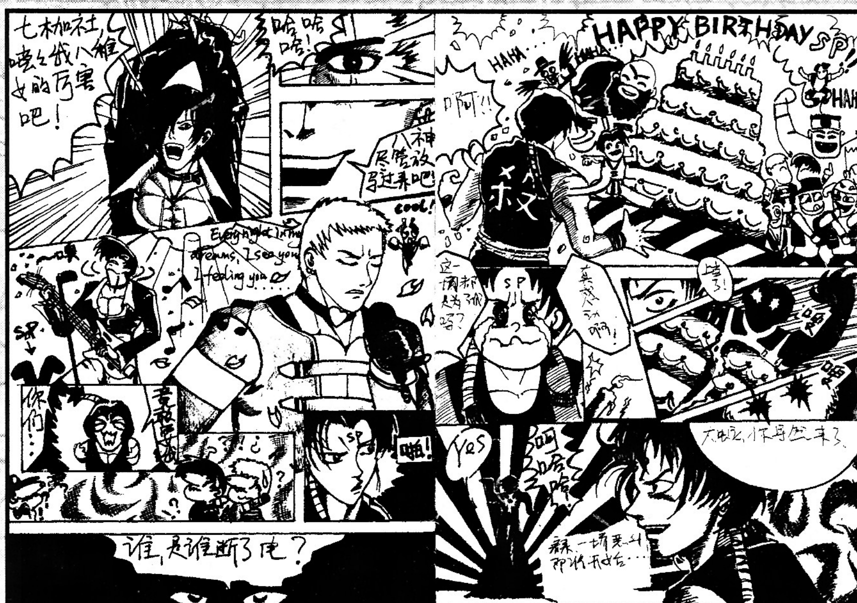
◀《On Kuma's Way Home》
广西邕宁
许洁琳（女）

◀S：这位来自《铁拳》中的大熊有些像长毛犬？！
P：它是在念叨着：欢欢喜喜回家去嘛！
（『廊 POWER』：★★★★）



▲《蛇月之夜》常熟　温黎星

▲S：是自己创意的吗？不错！
P："蛇月"是什么意思啊，八神的暴走之夜。（『廊 POWER』：★★★）



（待续）

◀成都　暴走哥斯拉
（接续第三集 99.1）
（『廊 POWER』：★★★☆）

◀S：好惨，生日蛋糕还没吃就从中间蹦出个大蛇来。
P：七枷社和八神究竟是谁的heart在go on呢，不然为何合唱『My Heart Will Go On』呢？



龙哥热线



●看了电软第二期54页的科普园地，吾儿说什么也不肯玩游戏机了，而我们家长花5000多块给他买了游戏机，总不能刚玩几次就被无端烧毁吧？你说，到哪里去买110V的转换电源呢？游戏店送的小变压器还能不能用呢？（北京海淀区焦急的家长）

何为烧毁：只有将110的电接在220上，主机冒烟才是。用12V的电源去带动110V的机子，便无法“烧毁”。虽然普通32位次世代机完全可用小变压器来供电，那是因为次世代普遍功率较小。而代表了目前游戏机最高制造技术的SEGA DC，不但较为费电、吃功率，甚至对环境都有较高的要求。为了最可靠地进行游戏，我们建议您到电器店、五金行花个百多元购置一个铁盒子般的220→110的大型“变压器”，这样便可提供给DC以非常稳定的电源。虽说通常的小变压器也能使用，但最好配个大的。说真的，日本制造的东西，总不应那么娇气才对。

●我已连续几天茶饭不香了，希龙哥指点迷津。我刚拥有一台NOMAD掌机和一盘三国5，结果刚买了整整十天卡带就坏了，死机花版一系列问题就出来了。现在索性连图像都没有了。我一个战友也有两盘卡带常死机。我想问龙哥现在的世嘉卡怎么这么水？难道就没有正版卡卖了吗？现在科技虽在发展，但我觉得产品质量越来越差了。请问如何把我那盘卡修好？好卡哪里有卖的？（武警湖北保康县消防大队）

首先您不要着急，卡带死机是“正常”情况，对MD玩家来说尤如家常便饭。主要原因有二：制式不对头，卡带有问题。而如果是卡带本身出问题了，除了电池记忆那部分可以“修理”外，集成块儿便很难修理。NOMAD掌机对个别卡带不兼容是事实，但若十天前还能玩，十天后死机那便是卡带问题。虽然科技在发展，但有时买东西时我们先行祈祷也是有必要的。

●①去年底见《古墓3》，据说PC版也于当时发售，次世代软件发售表上又没有，我以为是非正式版，没购买②购R4后一星期，又见到一种2CD版本，有一张是R1与R2合集什么的。软件发售表上同样没有。是否是老板的把戏？③贵刊导购信息是否齐全或者，是否受某些条件限制？④回答《樱大战》《新世纪福音》等游戏中的问题时，净是些绫波丽在动画版片尾曲中走了多少圈？司令们下棋时走的是哪颗棋子？等。遂对日本游戏中的一些无聊之处体会深刻。你是电玩编辑，对日本游戏有何看法。地方小就写打油诗吧！（昆山大忙者：王伊浩）

①那是美版。②绝对是把戏。③尽量吧。

④街机是“专业、打”，家用机是“休闲、玩”。游戏这东西，其实就那么回事！千万别较真。能有一两个街机或家用游戏打得不错也就够了。如果因为对某些东西搞不懂而感到无聊就不好了。

●我是工薪阶层，PS对我来说是一个DREAM。我的电视为21寸“北京”牌，有AV装置，但为PAL制。视频分为输入和输出，音频也有两个插孔，但这与PS的专用AV线不搭配！请问如何解决？（北京联合大学 机械工程学院 C.琼斯）

感谢您对本刊的支持。现在PS型号杂乱，PAL制的有好几种，如7501等。所以您不需“制式转换器”。将PS视频线接到你的北京牌彩电的“视频输入”，再将音频线接入AUDIO IN即可。所有“输出”插孔请你不要管它。购机时一定要问清该种型号的PS工作电压和制式。再看看你的彩电有否V－HOLD(场同步)。

●龙哥好。这封信早就想写给你的了，但热线越来越忙，我担心龙哥没时间回答我的问题，几经犹豫才下决心下笔，请龙哥无论如何一定回答下面几个问题。①合金弹头2何时移植给PS。②玩PS“麻将”(日文)有时自摸能糊，有时自摸又糊不了，由于这个原因，趣味性由100降至0，不知是何原因。③如果次世代坏了，当地又无次世代维修点，可否拿到家电维修点去修，如果不可以，该怎么做？（粤 龙川县老隆镇水坑口 周艺勇）

①估计要移植，但时间可说不好。②日本人玩麻将，规矩很多，其实麻将是我国传统娱乐，可能从唐朝便兴起了？论麻将规则，真可说是多如牛毛。而我国打麻将之人通常所讲究的却又太少了(麻将比赛时例外)，因此，“吃碰听和”这简单的麻将打法人人都会，但我认为如果仅以此便挑战日式麻将游戏，还远远不够。你自摸的话，在这之前如果不乱吃乱碰，可能还容易和，屡屡违反“规则”，恐怕就难开和，说不清。③次世代就不该坏(至于我们的主机经常坏，可能是？)。家电点修不了游戏机。至于换光头，换主板电源保险等操作，一般的游戏店都能搞定，但真出大毛病，一般人可就修不了了。所以，万一你的主机坏了，还请慎重行事。

●无敌的、万能的龙哥：①解释电脑上的“街机模拟器”②最近听说荧光GB已停产，不知是否属实③SNK与万代的掌机能否在大陆打开市场？④GB中文游戏读取前次纪录时总出现“资料覆盖”字样，是什么问题⑤龙哥有否不知道的事(沪氯碱化工)

①电脑上的模拟器专门模拟家用机，但不可以模拟街机，如果电脑连街机都能“模拟”，那游戏公司趁早改嫁。现在用电脑已经可以玩到N64的游戏了②我虽没听说，但估计也差不多，下一步将以彩色GB为主力③我对这两种掌机均看好，但不是对大陆，因我们对GB过于喜爱④再度存档时，就不是前次纪录了，而是你新打出的纪录⑤知之为知之。关键是在乎不在乎。

●我借了朋友的5502主机所自带的原碟，放到自己刚买的7000型上，没有反应，我又到其他有7000型的朋友家中，还是不灵。难道改过的机子竟读不出原版碟吗？（云南东川李雪琛）

是的。因为PS型号很多，玩家往往弄不清哪种好。地球这么大，各国制式不同，电压不同，多数PS机主也不知道PS型号尾数的0、1、2、3、4、5等到底是什么意思，这里一时也说不清。读不出原碟，只好认倒霉，谁也没有办法，总不能拆了直读吧？

●①我想买DC，凭你的意见几时出直读？②软件高价，学生穷困，你帮我想个积极的办法。（顺德 杏坛镇 蔡振英）

我认为，作为玩家，拥有百余张盗版节目是不正常的。所以，经济的办法是买你所爱戴之公司出品的游戏，此一点上最忌随大势，花时间在那些糟糕游戏里实在是不值得。另外，就算DC被不法商人推出盗版碟，你也别着急，开始肯定很贵，也早就有消息说DC盗版碟已经研制成功。所谓积极的办法，我看是玩精不玩多。

突然发现取得无限使用的冰冻剑之方法

——1期中关于"雷神传说·光之"的解答如下：取得冰冻剑的方法有很多。其中成功率较高的为王子努尔进入黑暗森林（波赛多尼亚王城以西）之中。走至有一百层地狱的版面的前一个版面（画面左上角），在那里画面的最上端有一排树，平时是无法进入的，但你只要在两个版面之间来回走，且每次向上走一点（约2次），即可走入这排树林，然后，接着一直往前走（往左走）。走到底后再向下走直至画面切换，然后再向左走，会来至海滩的一块突出岩石上，向上走一点之后向左走，会来到绿之神殿前面的一个深谷中，这时再向上走就会跌落到一个一百层地狱，闯过后会得到无限使用的冰冻剑。（江苏常熟 温黎星）

包打听

——GB版"塞尔达"（英文版），在游戏后期，主角来到有许多提示牌的版面，只有按一个顺序把所有提示牌看过一遍，才能打开暗道的入口，我想请问广大玩友看提示牌的顺序是什么？（天津 杨宇）

●打油诗一首："十年街霸气如虹，旋风名将大恐龙，三国圣剑圆桌武，某对某恶魔显神通！为求市场份额大，格斗动作射击通。若到机厅多看看，CAP游戏耀古今：也曾倚天觅对手，地球村中无人应；如今不知何处去，却见他人笑春风"

我国PS迷心目中的PS2假想

CPU：128位RISC，主频300MHz或更高，工作内存32MB

图形：每秒1200万三角形（四边形），32位着色（或24位），支持1900×1600或更高，支持MPEG2，DVD加速，16MB或更高显存

声音：支持96KHz/24bit解码（CD为44.1千赫/16比特），支持杜比AC－3（外置解码），支持虚拟杜比环绕（用立体声输出）

光驱：DVD×10速或更快，双激光头（一个读DVD，另一个读CD），支持DVD双层结构

输出：VGA电脑输出，色差输出（取代RGB，因为它可接SONY WEGA"贵翔"或PANASONIC"T锐屏"），S－VIDEO，AV

外设：外置56K Modem，现有游戏机的一切外设，大容量记忆卡（注：不要太注重体积大小，像DC那样虽有风扇散热仍不太好）

软件：像"铁拳"、"山脊"这样不需大容量的选用CD－R做，让开发商慢慢适应DVD，"FF9"用DVD－R。大量移植电脑的"3D"经典游戏，但一定不能出现像"暗黑破坏神"这样的移植作品

（首都师范大学计算机系98－1班 徐洪）

关于以上假想的一些"意见"

照上面的设计指标估算售价，折合人民币应七八千元左右，合适！索尼旗舰：34英寸的"大贵翔"不过才2万块多一点，完全能够Y、C_B、C_R输入；而松下的"大锐屏"虽也有33寸的，但为了减轻玩友负担，咱置一个29寸100赫芝的，不过1万1不到嘛，还能15针RGB输入哩！不错！咱工薪族哪，放心——！虽然上面徐洪朋友的构想可能会让SCE和玩家一起放些血，但仔细想想，也并非绝对不可能。特别是索尼比较喜欢技术领先，现在看来，其新一代游戏机使用DVD是没有问题了，且多边形技术全面进化（完全平滑的曲面营造将可能实现），在图形芯片方面，使用的是0.18微米的制造技术，我们且拭目以待之。

●对某游戏的一句评语：由街霸ZERO3可以看出，SS的二维并不强于PS。　对本期杂志的评语：贵刊的"变脸"技术，堪称中国一绝。　今后最想看到的文章：堂堂VF3缘何移植度不高？世嘉何故如此糟蹋大作VF3？　最希望看到本刊的改变：实事求是，攻略详细，切勿见风使舵。☎沪浦东新区济阳路SS机主刘杰峰

"PS移植CPS3的乔乔，其二维强必然不弱"☎怀疑的龙哥

"变得不好，还请你多多关照。"☎编辑部同志

"不是我不明白！可你也别太刺儿行吗？"正玩DC的人

●对本期杂志评语：当我没有PS时，你让我心痛，当我拥有PS时，你让我心动。☎皖蚌埠黄庄二路 聂坤

●对游戏评语：古墓3——劳拉，你的嘴长得真难看，去追星吧！☎哈市太平区南直小区 职业为STUDENT的张萌

"竟然对世界级冒险家说这样的话，真是的。"☎龙哥

●对街霸和KOF的评语：去年今日此门中，街霸KOF相映红，街霸不知何处去，KOF依旧笑春风。　☎江苏锡山 谢凯

●我很喜欢动作游戏，可排行榜上没有这类游戏。RPG似乎人人都爱玩，我觉得自己很过时。请问动作游戏真的没戏了吗？我还看到过旧彩监，RGB效果没话说！可惜是110V的，老板说冬天玩没问题，难道夏天就不行了？我的PS7000玩了某些游戏，如盗墓者3，便会失忆，难道卡与碟属性不同就相克？问了这么多问题，感觉好多了。（湖南湘潭市专利事务所 邓石坚）

您可读读《形式与内涵》，并到街机厅走走，看看动作和射击类游戏到底是个什么样子。RGB是欧洲特有的21针输入法，可表达最高画质，有条件的玩家不妨买一台监视器，成色不可太旧，否则宁可不买，那老板好像在和你开玩笑。盗版卡加盗版碟，失忆十拿九稳，你不必着急。不过你可试试操作系统和故事情节都很棒的RPG"仙剑"，土星上有移植版，虽无美丽特效，却不影响乐趣。

●龙哥您好。我的水货PS7000所幸至今无重大故障发生。玩"寄生前夜"时到了剧院下水道与第一次遇见的敌人对话时就出现"死机"。用金手指游戏时常死机。好几次开机时手制失控，重新开启又恢复正常。我的多余P制彩电无场同步按扭，如何使它能玩PS？（用制转时图像被分截成几组且不停地抖动，<场不同步？>）希望龙哥热切回答。（东莞莞城游戏迷）

你的字非常漂亮，我从未看到过读者有写这么漂亮的字的。你的字结构合理，横平竖直，绝非习自市面上的低级字贴。你会写毛笔字吗？你的问题很明确，杂志登过N^2遍，你也懂，我就不说了。只是，我怀疑是你家长代你写的信，里面有错别字。

小报告：日刊消息指出，卡普空的街机巨作街霸ZERO3，已经决定移植给SS和DC了！后者还要移植乔乔奇妙！可见该厂商给足了SS机主的面子。



龙哥热线

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

最终幻想Ⅷ(FINAL FANTASY Ⅷ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4

现在大概没有人会否认“FF8”是一款优秀的游戏，她和7代相比更上一层楼的视效，大家已经有目共睹了，但更让我印象深刻的是她情节的进一步强化。

游戏主题首次以爱情为中心，这本身就表明史克威尔把情节高度成人化的决心，这既是一种创新，同时也是一种和新表现手法的相互适应(人物从3头身到7头身，背景的高度真实化)，如果说Q版人物适于表现充满童真的神话故事，那么现实化的审美观则更适合写实化的情节了。这种对现实的复归可以让人感觉到技术层面上的提高，但其副作用也会使人觉得剧情和现实生活拉不开距离。因而出现了“8代的剧情很没劲”的意见，这不过是一个仁者见仁，智者见智的问题，我们不能不承认8代的创新是当今游戏发展的主流，现在像“DQ”那样执着于龙和魔法的RPG又有几个。

和7代一样，大段的独白和对话不乏其有，但与前者大多是对正义的阐述和过去的追忆不同，8代着重于人的内心和感情，斯考尔那种几乎有点偏执的个性正是在这些言语间流露出来的，而用透明框专门表示人的内心活动更是模仿电影手法的绝佳例子。和7代佣兵、恐怖主义组织关系、卖花女等泾渭分明的身份区别不同，本作的主人公身份都极其接近，其分别仍然落到了人的个性上，在斯考尔和莉诺娅的感情主线之外，每个人物分得的笔墨虽然不多且相对集中，但也算入木三分了。不过有利肯定有弊，这种细腻的描写同样可以被认为是一种无聊的存在。

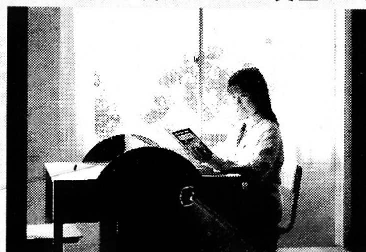
对于情节的高度追求会使个人好恶愈加突出，其结局是好到极点反而不能被更多人接受。相比之下还是美丽的画面更能迎合绝大多数人的味口，这也是游戏厂商们更看重CG的原因吧！

——湖北武汉　KNIGHT

角　色：9.5	原创性：9
画　面：9.5	上手度：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：9.5	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：9.13
玩此游戏时间：70小时以上	

非常意识(Another Mind)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 AVG 媒体 CD－ROM



最初认为她不过是一个采用了真人扫描的普通AVG，但在友人家中偶尔一试的结果是立即据为己有并一气打通。

通过游戏者的意识进入主人公的头脑这一新颖的设计，使游戏者的投入感有了前所未有的提高，游戏者甚至有了和游戏中的女主人公成了好朋友的错觉(这一点比“心跳”等大作还要强)，而最终要在游戏中找到自己真实身份的目的又使游戏者能进一步体会到身临其境的感觉。但遗憾的是这些优点全都是建立在特殊的设定而非技术层面的提高上的。因此不大可能指望她会发展成一种新游戏类型或者继作出现了。但她和“寄生前夜”一样，具有一股史克威尔独特的清新感，这一点却是不容否认的。

假如是一个电影剧本，她的情节大概算是一般。但让她出现在游戏中就不能不承认她的价值了。游戏中最震憾人心的当属最终章的设计，这一章被意味深长的以游戏的扣题“Another mind”命名。本来经过前9章，终于回到自己身体的男主人公(游戏者)却发现自己仍不过是一个高居在自己身体里的Another mind，而控制自己身体的竟是游戏中自杀的类似于BOSS而存在的桐原，当桐原津津有味的向游戏者介绍要如何把游戏中的朋友一个个杀掉的时候，我不禁开始回想在前九章是不是犯了什么错误，或者游戏根本就是反传统的悲剧性结局。所幸，经过整个游戏，你已经真正和女主公成了知己……，以智取胜，挫败桐原阴谋的成功感，绝对胜过花上半小时以上打倒最终BOSS。

——湖北武汉　KNIGHT

角　色：9	原创性：9
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：9
操作性：8	总评价：8.5
玩此游戏时间：9小时49分	

寂静岭(SILENT HILL)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 AVG 媒体 CD－ROM



什么是恐怖？在看过无数的、优劣不等的恐怖电影之后，我本以为能轻松地回答，但我错了。几乎所有的优秀的恐怖电影都要设置一个封闭的、狭小的空间来折磨各角色，经典游戏“生物危机”也总是在几间大屋子里绕来绕去。所以我认为舞台越小、越封闭，越能营造恐怖气氛。

其实，开放的恐怖也有生存空间，这就是“寂静岭”给我的教训。

KONAMI 推出这款作品难逃抄袭之嫌，所以它把环境设置得相当大，果然营造出与“生物危机”迥然不同的恐怖感。特别的，“寂静岭”用浓雾和黑暗来限制游戏者的视线，经常造成警报大响却不见怪物的情况，印证了那句话：看不见的比看得见的更可怕。即使没有怪物袭来，站在雾中前不见人后不见屋，孤立无援的感觉令人心跳加速。

至于不足之处也很明显。我一直不明白，既然使用真 3D 做背影，为什么不设个观察键，好让人看清周围环境。为了调整视角，我有时不得不原地打转，还常被怪物从看不到的方向袭击。另外，本作中的物品奇多，却往往不能物尽其用，好在没有道具栏的概念，所有物品摆成一圈，随便选用。可能是 SQUARE 和 NAMCO 的 CG 看多了的原因，总觉得 KONAMI 的 CG 制作有点别扭，而且近期的大作“合金装备·索利德”和“寂静岭”都是真 3D 作品，似乎是在回避某些东西。 ——北京 没皮龙

角 色：8	原创性：8
画 面：8	上手度：8.5
音 乐：8.5	移植度：——
情 节：9	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：8.5
玩此游戏时间：11 小时 07 分	

最终幻想Ⅷ(FINAL FANTASY Ⅷ)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM×4



应该说，必竟是“最终幻想Ⅷ”！

看到它的时候，已经没有当初刚拿到七代时那种狂热，反而能让我更冷静地体会本作的乐趣。

八代最大的特点恐怕是系统太特殊了，原本“物质性”很强的装备被取消了，代之以偏重“精神性”的 G.F. 装备和魔法装备，难免让人不太习惯，也有些不够传统。好在前者会随时间推移而削弱，而后者则恰恰是史克威尔近期的习惯。其实这些根本就是表面现象，深入玩玩的话就会发现，这次的系统就象个首尾相接的圆环，其间更有千丝万缕的联系。魔法、物品、卡片之间可以通过 G.F. 能力转化，而特殊物品又与特殊 G.F. 相关，甚至 PDA 也要与物品、卡片、G.F. 相互关联。隐藏在宏大的世界观之内的游戏系统，也可以成为一个微缩的世界了。

还有一点应该指出，这次从人物造型到剧情按排都趋于成人化，也许是因为 PS 的年龄定位较 SFC 高，所以史克威尔放弃了 Q 版造形。也可能是因为从Ⅰ代至今这么多年，当初的玩家也差不多该长大了。其实除了 Q 版之外，还有一些不很明显的放弃，比如蓝底白字带边框、一出文字还带“嘟嘟嘟”音效的对话框，现在都变成了灰底白字的立体块，菜单中还在左上角加个标注，很象美版。

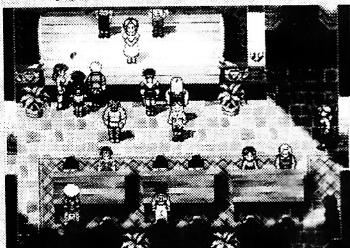
最可惜的是，PDA 上的游戏部分国内很少有人能玩到，所以要实现完美的收集几乎是不可能……

——北京 皮卡秋

角 色：9.5	原创性：9.5
画 面：10	上手度：8.5
音 乐：9.5	移植度：——
情 节：10	投入度：10
操作性：9.5	总评价：9.56
玩此游戏时间：∞	

幻想水浒传 2(幻想水浒传 2)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



这款游戏或许会有两种不同的评价。

其一，在整个游戏界被 3D 所充斥的今天，2D－RPG 似乎有些落伍了。不过“幻想水浒传 2”的出现或许会改变这种看法。“幻 2”较前作画面与音乐更为出众，场面更为宏大；一百多个人物，形象生动，性格各异；系统方面有不少创新之处，很有新意；战斗比较简单，无练级之苦。其清新的风格令人留下很深的印象。

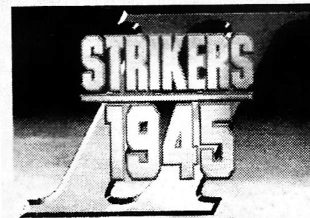
其二，在整个游戏界被 3D 所充斥的今天，一些人在刻意追求 2D 那种纯朴的感觉，“幻 2”的出现恐怕也不能满足这些人的想法。较之前作，并没有看到画面与音乐有本质的变化，时隔三年，KONAMI 似乎没有意识到玩者欣赏水平本质的变化；人物设计虽有可圈可点之处，但一百多个人物有如走马观花，比起帅哥和美女，钟楼怪人式的人物还能给人些许印象；系统方面有意创新。但亦有不少不合理之处，如人物只能直角行走，麻烦的 SAVE，古怪的 MP 设定，过于依赖合体技的战斗太过简单等。KONAMI 要制作 RPG 看来还得练级。

——江苏昆山 王伊浩

角 色：9	原创性：8
画 面：7.5	上手度：7
音 乐：7.5	移植度：——
情 节：8	投入度：7.5
操作性：6.5	总评价：7.63
玩此游戏时间：10 小时以上	

打击者 1945 Ⅱ(STRIKERS 1945 Ⅱ)

机种 PS/SS 厂商 彩京 类型 STG 媒体 CD－ROM



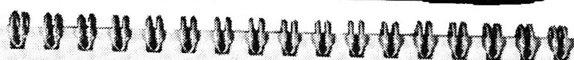
超级无敌爽，这是笔者在打过“打击者 1945 Ⅱ”后心中唯一的感受。

通过这部作品彩京体现出它在 2D 射击游戏方面的高深造诣。此作共有六架战机可供玩家选择，除 P38 和 SHINDEN 为前作保留的外，其余四架均为新加入的新型战机。六架战机之间的性能有很大的差异，使得每架战机都极具个性。此外游戏画面也制作得相当的精美，可见彩京在画面上确实是下了一番功夫。游戏中三级蓄力攻击的设定很独特，除一级攻击不需积累外，二、三级要靠非蓄力攻击来杀敌蓄力，待能量槽满后方可使用。至于吃金块得高分说起来容易做起来还真是难，在子弹满天飞舞的时候还要等待闪光点移至金块的最后部才去吃，实在是高难度，笔者就曾多次为得高分吃金块时连敌机子弹一块“吃”掉。不过这也加强了游戏性。二周目和高难度是彩京射击游戏一贯的风格，也许是笔者是个射击游戏的“菜鸟”的缘故，在 EASY 难度接关四次才打通一周目，90 多万分。此时忽然想起第去年第 10 期杂志说日本有人在二周目通关之后还剩下 2 架飞机和 3 个“保”，真不知道那家伙花了多少银子。

“打击者 1945 Ⅱ”可以说是近几年射击游戏的巅峰之作，可见只要认真制作 2D 游戏也绝不比 3D 游戏差。对喜欢射击游戏的玩家来说实在不该错过。

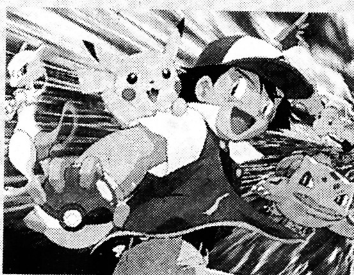
——广西玉林 王伟毅

角 色：9	原创性：7
画 面：9	上手度：10
音 乐：8	移植度：10
情 节：——	投入度：9
操作性：9	总评价：8.88
玩此游戏时间：不明	



口袋妖怪·红、绿(ポケツトモンスター·红、绿)

机种 GB 厂商 NINTENDO 类型 RPG 容量 4M



面对进入次时代后任天堂的低沉，这款游戏的出现多少为任天堂挽回了些面子。

老寿星 GB 至今为人喜爱，而“口袋妖怪”的发售量也让人惊叹。这一些要归功于收集妖怪和冒险安排得当。游戏并没有做成“育成”类。妖怪是在冒险途中，情节进展中收集的。这让 RPG 迷着实高兴了一把。游戏有许多妖怪同伴，它们应该是主角，所以评分是针对 150 多种妖怪的。游戏相当耐玩，因为通关一遍是无法收集齐妖怪的。战斗方面，画面可以设定成只见 HP 减少，不见动招，可以避免一些过于炫眼的招式。属性相克非常重要。第一次玩时，有一个首领，我练了 30 级才消化。第二次运用属性相克后，两招既摆平。不过日文不通，属性也看不懂。

游戏的进行一环扣一环。你如果不得到机器就不能进展游戏。而不打倒首领，又不能使用。总之情节合理。

值得一提的是通讯机能，可以说十分有用。

如果你是 RPG 迷，就一定要玩这款“口袋妖怪”。

——山东东营　贾啸

角　色：8	原创性：9
画　面：8	上手度：9
音　乐：——	移植度：——
情　节：9	投入度：10
操作性：7	总评价：8.57
玩此游戏时间：大于 30 小时	



仙剑奇侠传

机种 SS 厂商 大宇 类型 RPG 媒体 CD－ROM



SS 版的“仙剑奇侠传”终于推出了。从移植度上看，本作 100% 等同于 PC 版。画面依旧保持融中国山水画于游戏中，使画面格外亲切和民族化。给人真实、华丽的感觉，人物造型可爱，背景设计精美，许多场景都能通过光线协调作用使人有身临其境的感觉。

另外黄色的应用在游戏中非常成功，尤其在不同人物脸谱的皮肤处理上，黄色显得更成熟。本人尤其喜欢林月如的造型和精神。

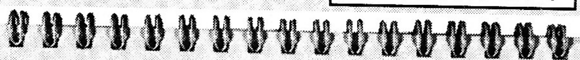
游戏中人的动作，表情虽然不多，但也算表现得可以，各种神情处理得很细腻，动作虽有些傻乎乎的，但战斗中的抵挡、攻击、受伤都挺细致。

本游戏迷宫极复杂但迷题很简单。给我感受最不好的就是动画。仍是以卷轴来表现，使得游戏在不少地方失分。尤其是最后的动画实在差强人意，草草收场，让人莫名其妙。

总的来说此游戏在移植上还是成功的，并且让广大玩家包括国外的玩家能够感受到中国传统武侠 RPG 的风格，可以说“仙”是一款不可多得的游戏。

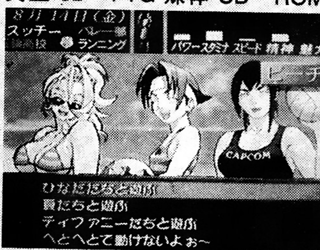
——北京　黄震

角　色：8	原创性：7
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：10
情　节：9	投入度：8
操作性：7	总评价：8.11
玩此游戏时间：40 小时	



私立法律学园(私立 JUSTICE 学园)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



CAPCOM 终于开发出一个好玩的格斗 GAME 了，这是本人最初玩到此 GAME 的感受。简直是 CAPCOM 格斗史上最强的作品。

CAPCOM 一直以“街霸”系列，“洛克人”系列闻名业界，今次这个“私立法律学园”可以说是该公司的一个新尝试，游戏的风格和 SS 的“御意见无用”比较接近，但却总摆脱不了“街霸”的影子，“波动拳”“族风腿”满天飞，但这个格斗游戏却是笔者多年来一直寻找的，应该说是多年期待的 3D－FTG。

POLYGON 方面非常平滑，和早期的“街霸 EX PLUS α”相比，简直天渊之别。游戏系统方面，可以两人一组参加战斗，画面下方的“完全燃烧”能量槽最多可以有九条之多。另外，值得一提的是“友情燃烧”有点另类的技能，有些是暴力技，有些则笑死人不偿命。例如响子阿姨的拆骨术，就很好笑。每个人都有挑拨技，这又是一个突破(以前的“街霸”只有少数人有挑拨技)。在挑拨的同时画面下方的能量槽会逐渐上升，可惜在挑拨时不可防守，还是离对手较远时挑拨最好。本作很容易上手，只要你会“波动拳”、“旋风腿”。

本作最引人注目的应是动画吧！动画一直是 CAPCOM 的弱项。在“格斗之王”系列的冲击下，“街霸”已经显得老态龙钟了，希望在 DC 上见到的不是“街霸Ⅲ”，而是“私立法律学园 2”。

——广东阳春　谢明

角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：8	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.56
玩此游戏时间：不明	



敏捷的赛手(RAPID RACER)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 RAC 媒体 CD－ROM



这是第二个我喜欢的水上游戏，它和 N64 上的“水上摩托艇”同样令人兴奋。虽然本人未曾亲身驾驶过真正的赛艇，但我却能真正投入此游戏中。

快艇的高速飞行给人的感觉很好，画面制作得很细腻，水的纹理表现和流动感做得比 N64 还要好。比赛的赛道很多，和电脑比赛也不会有孤独和乏味感，电脑快艇在比赛中也有很好的表现。要注意的是，在比赛中如果遇到任何事需要减速的，记得只要松开油门便可，千万不要 BRAKE，否则便会被迎面而来的水流冲撞，快艇便会被撞至偏离原来的航道。

另外，此游戏对应振动手柄，如果撞到山或其它快艇，便会有反应。总之，以 SCEI 的实力来制作的这款赛艇游戏，给我的整体感觉是表现颇佳，甚至比某些赛车游戏都好玩。效果好、操作好、手感也好，值得一玩。

——浙江杭州　潘韬

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.13
玩此游戏时间：不明	

没有秘技的游戏是不完美的

文/桂林　胡毅

没有秘技的游戏给我的感觉是少放了盐的味噌汤，总不是味儿。我曾记得贵杂志某编为秘技下的定义是利用游戏程序中出现的 Bug，本人认为这个定义已经过时了。现在游戏中的秘技应该归为整个程序的一部分，而这一部分要通过完成游戏中一些特定条件才会出现而已。既然秘技已属于一个游戏的一部分，缺少了它，当然算不上完美的游戏了。而且，本人认为现下流行的游戏普遍存在相似的情况，要想在同类型游戏中脱颖而出，不添加些小花样是不行的，这时，所谓的秘技就派上用场了。比如拿“樱大战”、“心跳纪念品”等游戏来比较，说白了都是追女孩游戏，都有多种结局。“心跳纪念品”就几本不像相册的相册和一些小游戏，而“樱大战”，马上在主目录出现“帝剧最长的一日”。进入一看，整个像个崭新的帝剧资料集，不但有前面游戏中的回顾，更有许多新玩意迎接玩家的挑战（每人迷你游戏的图片你都看了吗），而且在“樱大战 2”中还加入了每人精华剧情的回想，真是太完美了！

经常看到有人评论现在游戏的游戏性太差了，我不赞同这种看法。玩游戏要体会它的内涵，玩出游戏制作者向玩者表达什么。还是以“樱大战”为例（唉，别叫我大神一郎），一部真正搬上游戏的日式英雄活剧，它的内涵是什么，体验 SLG 的精髓？“前线任务 2”的画面比它漂亮，“光明力量Ⅲ”的战略性比它高，否定！本人认为“樱大战”是要让玩者体验到多情种子左右逢迎的快乐和辛酸，还有正义战胜邪恶这千古不变的真理。怎样让玩家耐着性子攻打六次撒旦和八次新皇？当然是通关后各种亮丽的画面和可以永久保存各种结局动画，这就是秘技的作用。当完成所有人结局后，还有一张全家福更让人增添满足感。秘技是使玩家重新玩已爆机游戏的原动力，有些游戏就是要打穿两遍才过瘾的。在“光明力量Ⅲ”这个游戏中，某些同伴是可选择的，游戏本身并未公开这些同伴的加入方法，这就是一类秘技。如果你想尽可能招收全部同伴加入，就要求你有一颗宽大为怀的心灵加上一些机智和幽默感。不仅如此，在结束“剧本 3”后的记录还可以延续使用，使玩家体验到二、三个回合内结束一场战斗的爽快感。如果你在拥有“剧本 3”记录的情况下，从“剧本 1”开始游戏，你会发现多出了战斗难易度的设定和音效选择。这样，当你召收上次没有加入的同伴，寻找未找到过的宝物，修练上次未练过的各武器必杀技的同时，就可体验到高难度敌人的狡猾与凶残，以及背景音乐总是升级时那一段乐曲的乐趣了。秘技为游戏带来了可重复性，它是在为游戏增添寿命（超短 RPG《寄生前夜》不是要打穿两遍才是真正结局吗？）

一个没有秘技的游戏带给玩者的遐想就会少一些，而少了这份遐想，玩游戏时就会变得麻木了。就像在打穿“露娜·银色之星”后，正遐想着从头到尾看一遍动画时，发现除重新游戏外什么都没了，真是失望透顶。而“露娜 2·永远的蔚蓝色”就为我弥补了这一份缺憾，这不是使游戏更完美了吗？

话又说回来，也有不要秘技就能体现游戏的完美的。像史克威尔出的游戏秘技含量就较少。“FF Ⅶ”从头到尾无甚秘技，最好的秘技是艾娅丽丝复活法（根本没有！胡说，重新开始游戏不就活了。唉唷，谁拿透明记忆卡扔我！）。“前线任务 2”也只有用来小憩的几个隐藏关和无甚用处的三台隐藏机体，再加上在斗技场瞎转半天也难得一种的无聊究极武器。当然，像这种级数的作品，光招牌已经要百多万人来扛，做好正统部分就行了。没有什么秘技也已够让人惊喜了（画面呀，众所周知）。

再罗嗦一点，作为开创性的游戏类型是需要有吸引人的秘技的，这样才能使玩家更深入体会这种游戏的魅力和新意。而且，如果该作品热卖的话，探索作品中的隐藏情节还可以填补等待续作的真空期。“生物危机”通关后不就有换衣服和无限火箭筒以及 Battle Mode 吗。其二代更甚，什么第四生存者，豆腐，一个二个多小时就可以通关的游戏，有人玩一、两个月都乐此不疲。

秘技作为游戏的重要组成部分是应该继续发扬光大的，没有人会抗拒用秘技来进行游戏，因为那已经成了玩家的一种习惯。寻求新意，求新求变是每个玩家的思想，也是风马老兄的饭碗。

存在于游戏中的弊端

——浅谈秘技、攻略与游戏利害关系

文/北京　永远支持セガサータン的　付磊

每当《电软》出版新一期的杂志时，我都会以第一时间购进我的“势力范围”。而且一边饮着 coffee，一边看《电软》，一直是我觉得很惬意的一件事。可当我看见写在《电软》今年第 1、2 期的“游戏点评”之话题讨论栏目中的一则题目时，差一点儿把嘴里的 coffee 全“吐”出来。因为，题目竟然在说“没有秘技的游戏是不完美的”（这句话是谁说的?)!?于是急忙提起笔杆儿……

首先，我要向各位阐明的是，我觉得对于评价一个游戏的完美程度（哪怕是人气度、期待度极高的游戏），与其有没有秘技是完全扯不上任何关系的。在“游戏点评”当中，给某个游戏评分时，我只看见了角色呀、情节呀、操作性等项目的得分结果，而并没有

看见为某个游戏的秘技评分的那一项。不仅如此，我更觉得(也是认为)游戏的攻略也是可有可无的。

不妨设想一下。当你在观看一部期待度甚高、又非常卖座的影片时，如果有一个人在你旁边"张牙舞爪"地向你描述这部片子的来龙去脉，甚至片中某些细节都"毫不保留"地说给你听时，你将会怎么做?是双目抖大、面红耳赤，一拳把他 KO 掉?还是和他一起大侃特侃呢?要是我，一定选前者。而且，我还会送给他一技超必杀。看电影嘛，就是要自己去欣赏影片的情节，都听他"讲演"了，那还去电影院干什么?考试，就是要检查学生对知识掌握的情况。要是都知道答案或是走走捷径，考试还有什么意义?干脆直接发毕业证吧，不用再学了，多省事!

游戏也是一样。Play 一个游戏，并不能因为它没有秘技或是攻略而处于"寸步难行"的地步。而且也不会比那些有着秘技与攻略的游戏逊色多少。就拿对战游戏来说吧(指 FTG)，不管游戏的风格如何，如果使用"一击"就 KO 的秘技，那还有什么招式可言，玩家又如何去体会久经考验、搓痛了指头儿而最终胜利的那种欣喜若狂的感觉?这必然会造成不良的负面影响。"一击就 KO"，虽然缩短了战斗时间，而且也不会"虐待"自己的手指，但是那"刀光剑影"的快感，对各角色功夫的熟练掌握，以及把对手 KO 在地上时的痛快，又何所在?更谈不上游戏的趣味性了。因此，那些走捷径而使游戏简化的秘技，会使得玩家对游戏的投入度大打折扣。如果在 Play 游戏时，大家都争着出"老千"(使用秘技)，即使把对手打败了，被别人称为"高手"，但是自己却明白这个"称呼"是虚有其表的。这必将使对战游戏失去了它一贯公平的原则。

再来看看游戏的攻略。故名思意，攻略主要是 AVG 类游戏(解迷)进程的指引。就像刚才看影片的例子一样，如果事先都了解了故事的梗概或者哪里有什么宝物;哪里将会有怪物出现;哪条路能走;哪条路不能，为什么?这样 AVG 类的游戏岂不名不附实?自己去探索有什么不好?难道 AVG 类的游戏一定要按照攻略所记录的那样玩才能"爆机"吗?我认为并不是这样的。有一个很好的实例可以证明。我的一位朋友同我一样是个地地道道的 GAME FANS，他玩 AVG 的游戏从来都不看攻略的。就说他玩土星版的"盗墓者"吧。即使是在他挑灯夜战、反复琢靡磨，仍然过不去的时候，也没有看我给他找来的那份攻略(攻略上面已经落上了一层尘土)。最后功夫不负有心人，一样通关了!正如他所说的那样"虽然"爆机"的时间较长但是我从中能真正体会到这款游戏的内涵和乐趣，这才是游戏的本质"。我认为他说得很对，在我看来，他是凭他自己"真本事"通关的，就算他看了攻略，也只不过是告诉他该怎么走罢了，最后还是要靠自己的技巧过关。因此，我并不赞成看着攻略去玩游戏。我觉得，如果照着攻略去 Play 游戏，等于是攻略的作者在玩，而我们只不过是照他的意思"行事"罢了。这又有什么不同呢?

再举一个小例子。有一次我邀请了几个同学到我家来"战土星"。当玩到"BIO HAZARD"1 代初期，女警官走过的那条"U"字型通道时，会突然跳进来两只丧尸犬。这一突如奇来的状况，把他们都吓了一跳，而我却非常沉着。他们害怕是因为他们不了解情节，没有做好心里准备。我"爆"过机，当然没什么事啦(如果你事先知道这个地方的情节，还会被吓到的话，那可太……)!

"BIO HAZARD"这类游戏是以恐怖著称的。游戏的制作者就是要玩家在明知是游戏的情形下还会觉得好象身临其境一样。而且为的就是要营造这种恐怖的气氛。可是，如果在游戏前就已经知道了故事的情节，同样会让玩家对游戏的投入度打个折扣。那么，游戏的制作者岂不白费心思，又何苦去花费昂贵的资金和莫大的精力，制作一款总是让人"打折扣"的游戏呢?

所谓"冤家易解不易结"，看来秘技和攻略如果存在于游戏之中，就如同一个"无形的杀手"一样，最终使游戏落个不可收拾的下场。因此我认为"'没有秘技(包括攻略在内)的游戏是不完美的'这句话不太严谨"是没有什么错的，所以写了这篇看似"论"文的文章，有何不妥，敬请"各路高手"不惜尊贵，赐教在下一、二。

编者按：办这个栏目的冲动很早就产生了，去年正式开办以来，所遇到的最大问题就是页码，上期又是页码不够，论题的部分停了。想法挺多，页码不够，写的、编的、看的都不痛快。有什么办法呢?凑合吧，国情如此(这是一切没有把事情做好的最佳理由)。论题部分陆续收到的投稿也有几百封了，虽然最终能够刊登的只是少数，不过仍感谢大家对本栏目的支持。其实稿件重复率高，也是大部分稿件落选的重要原因，本栏目多次重申：不要等到别人的文章刊出了再投稿，有高论尽早投稿，才不致阁下妙文埋没。另外，如果玩友们有不同于本栏预设话题的感想，也可以投稿，只要观点明确，立论鲜明，哪怕只是一小段文字，或者一个论题，本栏目一样欢迎。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、国内的玩友多数属于"电玩迷"阶层，"非电玩迷"阶层并不多

2、动作过关和射击游戏没落了

3、三维游戏将取代二维游戏

4、掌机的魅力就在一个"小"字

5、画面和音效是游戏性不可或缺的部分

6、游戏正向成人化发展

7、L、R 键是游戏手柄不能缺少的重要键位

8、如果有了中文的 RPG 或 AVG，我再也不玩日文游戏了

9、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好

10、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大

11、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物

12、我身边的女性玩家

13、我是怎样同专卖店的老板打交道的

14、论由漫、动画改变的游戏

15、八神庵和草雉京，你更喜欢哪一个

16、我从游戏中学到了什么

电子游戏软件

(彩版)

3DCG技术的跨世纪变革

99东京游戏展特别报道

女神异闻录II(PS)

GT赛车2(PS)

SD高达G世纪 ZERO(PS)

超级漫画英雄对CAPCOM(DC

(特稿)

PS2与DC再战江湖

CAPCOM与SNK格斗人物比较

(记者专访)

东京春季游戏展独家报导

1999

(攻略人行道)

幻想水浒传II(PS)

最终幻想VII(PS)

(格斗天书)

乔乔之奇妙的冒险(A

GAME SOFTWARE



游戏新闻眼

99春季"东京游戏展"现场报导

世嘉世纪豪赌,"莎木"开路!索尼气闲若定,何时"提劫"?

3月19日,每年一度的日本东京春季游戏展在幕张展览中心开幕。本次参观人数为163448人,是历届最多的一次。东京春季展和秋季展并称日本两大游戏展。展览共举办三天。3月19日招待各媒体和业界,20日及21日向公众开放。幕张展览中心位于东京近郊的千叶县,是一片新兴的高档办公区。象世界著名的摩托罗拉和佳能等跨国公司都设在这里,这是高楼林立,绿树成荫,花坛绿草喷泉遍布,平时典雅、幽静。幕张展览中心由三个巨大的展馆构成,中间有游廊相连。第一展厅是主会场,日本最著名的游戏公司象SCEI、SEGA、NAMCO、KONAMI、SNK、SQUARE、ENIX、TAITO等都将展台设在这里。第二展厅则多是一些中小游戏公司和少数欧美游戏公司,第三展厅出售日本著名游戏周边产品,包括大幅游戏海报(最大的有一人高),茶杯,首办模型。T恤、玩具、钥匙链、闪卡、扇子、文具等。这些产品都印有著名游戏人物,制作非常精美,种类之多令人眼花缭乱,价格当然也不菲。在展览会进行商业赢利活动今年是第一次,也反映了日本经济不景气,游戏厂商能赚一点算一点。另外以往展会各展台赠送的小礼物非常多,这次却很吝啬。日本朋友苦笑说:"没钱。"后两个展厅还没有饮食摊位,供参观者裹腹。

以展台而论,世嘉无疑是最下血本、最下工夫、最卖力、最费心计的一家。从幕张车站一下车,便有世嘉小姐向参观者免费发放2尺见方的大塑料背袋。背袋一面是世嘉DC的"蚊香"标志,另一面是"莎木"的宣传画。展馆中到处能见到人们背着世嘉的背袋,简直成了世嘉的活广告员。巨大的电视幕墙上反复播放DC游戏"莎木"第一章横须贺的DAMO。从画面看,人物造型柔和,边缘部分几乎看不到多边形的痕迹,动作自然流畅。加之现场有震撼力的音效,吸引了大批的观众和新闻媒体,摄影机、摄像机的炮筒密密麻麻地对准电视屏幕不停拍摄。与记者随行的一位从未看见过游戏的中国朋友惊叹道:"这不是与电影大片一样吗?!"DAMO演示完毕后,"莎木"总制作人铃木裕先生讲了话。因为不久前被寄与厚望的"索尼克大冒险"并未象世嘉期待的那样畅销,"莎木"成了DC最大的救命稻草,因此世嘉便做尽全力宣传"莎木"。现场有几十台DC供观众试玩的二分钟的"莎木"。笔者试玩了一下,游戏人物、场景还不能随意移动,只能控制十几处固定好的打斗动作。世嘉宣布"莎木"将于今年秋天推出,不过从目前的开发情况看,能否准时推出大有疑问。由于DC销售并未如预期顺利,索尼又于3月21日公布PS2将于明年3月推出,世嘉是想尽全力抓住今年这段时间确立DC的优势地位,但以记者观察,世嘉的宣传攻势有些心浮气燥不很自然,使人有一种"赌命"的感觉。

反之,与世嘉形成鲜明对比的是其斜对面的对手索尼公司。索尼于3月2日"公布PS2消息后,许多媒体都预计索尼会在此次展会上展示新的PS2资料或游戏画面以牵制世嘉,谁知索尼顺手"开劫"后,却又不理不睬,气闲若定,一派大家风度,似乎没有PS2这回事,让人一头雾水。从目前世嘉因DC不顺而陷入焦虑中时,索尼似乎对局势有十足的控制能力,并不急于"提劫",而是按照既定计划准备"劫材",一旦时机成熟,便会死硬"提劫",势在必胜。世嘉是个不走运的游戏公司,原来不敌"任天堂的阴谋",现在又碰上索尼这样的拦路虎,突围出来殊为困难。

与上两家相抗衡的就属老牌资深游戏公司NAMCO,醒目的公司标牌高悬在空中,灯光闪成一片,不时有烟火拖放,还有十几名妙龄少女进行专业歌舞表演,蔚为壮观。在KONAMI的跳舞和弹吉他的游戏前参观者排着长队试玩,当晚日本电视台播放的游戏展报导中就有主持人随游戏节拍踩点的镜头。CAPCOM仍是漂亮的中国女孩春丽坐阵,观众可上台与"春丽"对战,但没有什么人能获胜(不知漂亮的"春丽"是否是公司专门培训的)。最别出心裁的还是SNK,舞台被改装成U型台,六位滑板高手在节奏感很强的音乐声中做出各种惊险的高难动作。不时引来阵阵掌声和欢呼声,据介绍,其中的一位十几岁的少年是日本滑板冠军,身手确是了得,记者因是第一次观赏滑板表演,所以流连多时。SNK在这次展会上主推新发卖的掌机NGP,3月19日又是彩色NGP发卖日,看得出来对这次展会很

重视。不过百思不得其解的是滑板跟掌机有什么关系呢?唯一的可能是NGP有滑板游戏,不过还有待证实。

各展馆的露天游廊上成了游戏迷的盛大节日,青少年们穿上各色服装及装饰道具扮演自己喜爱的游戏人物。或单人、或三五人一组供人们观赏照相。你愿意的话还可以和她们合影。展会那几天东京骤然降温,春寒料峭,加之春雨绵绵,记者穿着毛衣、外衣都觉寒冷。而扮演者们有的赤裸上身,有的女孩衣着极单薄,却热情不减,笑语欢声,令人想起中国的痴心球迷。记者初时以为是游戏公司为宣传产品而雇佣的模特,心想日本人挣钱亦不易。后来被告之是游戏迷自发所为,大吃一惊。真是苦亦是乐,乐亦是苦,不以为苦者不为苦,不以为乐者不为乐(记者采拍回的一组照片,见彩页)。

听索尼公关部的人员讲,因为年底年初的游戏大战高潮刚过,游戏大作刚刚推出,所以春季展不容易有大作发表,或者可以说是下一次大战前的间歇或准备休整阶段。而秋季展则是年底春节商战的前哨战、展示会,因此大作大抵都在秋季展上亮相。因此历年来秋季展都要比春季展来得重要和好看。

那么,我们秋季展再见。

SNK:进入中国,盗版是门坎

SNK总部不是在东京,而是设在大阪,此次记者赴日访问,与SNK的郭剑秋先生相约在东京展会见面。郭先生是典型的上海人,白晰、温文尔雅。SNK是日本实力较强的游戏厂商,有点象世嘉,街机和家用机同时兼营,硬件软件同时制作。

软件有大家耳熟能详的"格斗之王"系列,"侍魂"系列等,游戏机则有NG、NG—CD等,目前又加入掌机NGP。3月19日是彩色NGP首发日,交谈就从NGP开始。郭先生谈到因为SNK街机在中国销量相当大,尽管盗版严重,仍旧做的相当成功,使SNK非常重视中国市场。因此高堂良彦社长不久前亲自访问中国,主持记者招待会,与中国相关媒体和批发商沟通。由于SNK游戏在中国国内的广泛影响,SNK对新发售的掌机NGP进入中国大陆报有较高的期望。关于销售渠道,价格,宣传企画等方面还在研讨中,但NGP推进中国大陆大致已无变化。目前最棘手的问题当然是版权问题即盗版问题。按照游戏业惯例,硬件基本无利可图,甚至赔钱。主要靠软件赢利。而中国国内盗版问题仍旧严重,成为游戏业与国际并轨,健康发展的最大障碍。本刊记者就NGP掌机进入中国的策略提出了自己的看法。这一独特的销售策略从中国的国情出发,符合中国的实际情况。郭先生表示不久后他将专程回国访问,就此事进行商讨。他表示《电子游戏软件》是国内最有影响的游戏专门刊物,希望在这方面能予合作和支持。本刊记者转达了本刊不经营商业活动的立场,但愿意从媒体的角度公正客观报道有关消息。

本刊将会关注和及时报导SNK掌机进入中国的消息和情况,毕竟这与国内游戏迷息息相关。

索尼:游戏业新的神话

SCE(索尼电脑娱乐)位于东京赤坂,是一座十几层楼的高大建筑物,玻璃幕墙上有SONY几个大字,下面是SONY COMPUTER ENTERTAIMENT两行小字。对面是幽深静移的青山墓地。赤坂是办公区,人们都行色匆匆,没有商业区的繁华和热闹。因为人员太多,开发部设在相隔十几分钟的另一座办公楼里,据接待部的小姐讲,仅开发部就有近八百人,可见SCE规模之大。由于家电产品市场相对平稳,索尼从去年以来做了一些战略调整,从产品结构讲,有两大拳头产品,一是再度进军电脑部分,与NEC和东芝一争高下。在日本最老久的电器一条街秋叶原(有点象北京的中关村)到处可以看到索尼的台式电脑和笔记本电脑,听说竞争力不错;另一个就是游戏市场。去年SCE的利润占索尼的四分之一,份额相当大,成为索尼新的经济增长点,3月2日SCE召开PS2新闻发布会,大贺典雄会长亲自出席,可以看出索尼对SCE的重视程度。从组织结构看,索尼对公司构成做了重大调整,SCE变成索尼全资三大子公司之一(原由索尼与索尼音像合资)。

索尼由于是技术公司,所以名声极佳,虽然转型踏入娱乐业,但由于作风朴实、稳健、实干,所以颇得信誉,一些名声有暇疵的日本演艺圈人士都欲加入索尼的改变社会形象。以此次展会为例,由于日本社会风气,各游戏公司展台都雇用着性感衣着漂亮的模特小姐以招揽参观者,而索尼小姐则朴实无华,中规中矩,两者之间可成鲜明的对照。

索尼以高科技创新闻名于世,所以松下公司便戏称索尼是它们的开发部。这次索尼便公布PS2的运算速度是每秒6600万polygon/秒,赶过了INTEL的奔腾Ⅲ,是DC运算速度的20倍。所以不少人持怀疑态度。如果属实的话,对游戏业乃至整个计算机业都是一场革命。

索尼,游戏业新的神话。

任天堂:它根本不理我们

这次展会照例又不见任天堂的踪影。这使人纳闷:瘦死的骆驼比马大,任天堂无论如何是最大的软件厂商(硬件好象不太行了),这么主要的游戏展怎么能不露面呢?再说98年任天堂仗着GAME BOY做劲,加上"塞尔达传说"的走红,顽固坚持的游戏卡带的高利润,利润创八年来新高,虽昔日王者不再,也不至于丑到不能见公婆吧!但任天堂硬是面都不露。据记者了解,任天堂游戏帝国时代,每年有一次由他组织的"初心会",由销售任天堂游戏的中间商和一些游戏厂家参加。成为日本最著名的游戏展示会、交易会。那时任天堂是业界老大、游戏霸主,中间商、软件商都仰仗任天堂的鼻息吃饭,谁人敢不参加?而今任天堂帝国衰败,群雄并起,软件商坐大,谁还听任天堂的号令?因此"初心会"办不下去了,可任天堂又放不下老大的架子,因而便躲在古城京都自立诸侯。所谓"躲在小楼成一统,管他春夏与秋冬"。

目前,任天堂在日本民众中口碑似有提升。原因有二:一是任天堂一直奉行"玩具"政策,游戏一般都面对家庭和少儿,游戏做得丰富有趣,很受一般日本人的欢迎和喜爱。另外,任天堂受京都古风和玩具政策的影响,坚持不做色情游戏,使家长对小孩玩任天堂游戏比较放心。

任天堂地处古老的京都,又是做日本花牌出身,作风比较保守。在日本业界的眼中多少是自傲、自大。当记者问索尼方面关于任天堂的情况时,索尼相关人士无奈地回答:它根本不理我们。

世嘉：一两个软件就能决定胜负

鉴于在中国有许多世嘉的拥趸者，很关心世嘉的命运，因此这次在东京几个场合，记者都就世嘉及DC的前途采访日本业界及媒体资深人士。据世嘉公布，从98年11月27日DC发卖到3月中旬，DC已在日本售出60万台，正顺利向100万台进军。但业界人士私下讲，DC的销量应在20万台左右，最多不应超过30万台(此为记者在日本期间听到，并没得到证实)。实际情况如何，外人不得尽知。由于世嘉在家用机上的几次惨败，加上世嘉新“舵把”入交昭一郎刚刚接过“打狗棒”。总要做几件漂亮事才能将位子坐稳，DC是绝对不能输的。而目前的情况又不容乐观，所以世嘉在春季展中象个“拼命三郎”，使出浑身解数，务必赌胜。但胜算到底有多少呢？记者见过的日本业界新闻界人士有些甚至是世嘉的关系企业几乎众口一词：世嘉输定！因为以索尼在日本乃至世界的威望(索尼被评为日本第一出名品牌)和技术实力、销售渠道、经商手腕、人才优势都是世嘉所无法相比的。PS刚刚推出时未被扼杀，今天索尼在游戏业一家独大，身经百战，岂能容世嘉咸鱼翻身！除非索尼犯错误，可索尼恰恰是很少犯错误的企业。

笔者曾直率的询问出版《FAMI通》的ASCII的版权室主任米泽小姐：如果DC惨败的话，世嘉是否有垮台的危险？米泽小姐非常吃惊，连说：“NO,NO”她说：世嘉是世界第一街机厂商，地位不可动摇，家用机只是其中一部分。世嘉街机营业状况虽然受世界及日本经济不景气的影响而有所下降，但利润还是很高的。财务状况良好。去年夏天ASCII加入了世嘉所在的股东集团。

就DC而言，米泽小姐说：游戏业偶然因素很多，一两个好的软件所起到举足轻重的作用。在游戏业，什么情况都可能发生。看你运气怎么样。看来世嘉现在把“还魂散”押在“莎木”身上。

祝世嘉时来运转！

另：本刊记者应索尼公司邀请赴日本参观东京春季游戏展并访问了SCE，就双方关心的问题，特别是SCE进入中国大陆问题交换了意见，由于有些问题尚待查实，本刊将于下期刊登“SCE与中国大陆”的报道文章，欢迎收看。



“樱大战”动向扑朔迷离 四月首先在WINDOWS登场

本刊讯 最令SS机主自豪的“樱大战”近期内连连爆出移植某某机种的消息，甚至有消息称：“樱大战”会全机种移植！虽然这样的消息明显不可信，但有关媒体却依然对此津津乐道。

最早传出的消息的是日本“FAMI通”杂志，称“樱大战”将推出GBC(彩色GB)版，消息一经刊出，身为“樱大战”制作总监的SEGA现任社长入交昭一郎立即对此事表示愤怒，在SEGA网页上公开发表声明：如果想要将“樱大战”移植到GBC上，除非GBC能与DC连接。这样公开表示自己的愤怒，在业界中并不多见，表明正在家用机界处于困难时期的SEGA对直接影响自身利益的事情相当敏感，不允许别人开“玩笑”。不过最近有消息称：“樱大战”的生父广井王子已经接到了移植的意向，只等入交同任天堂双方谈妥条件，就可以着手制作了。据称任天堂方面答应如果能够移植“樱大战”的话，可以让GBC同DC相连，但仅限此作，其他GB游戏则不能与DC进行连接。

关于“樱大战”将要移植的机种还有很多，比如WS和NGP这两个刚发售的掌机，但都没有得到证实。令人感到意外的是：SEGA近日宣布，“樱大战”在四月推出WINDOWS版。据SEGA介绍，WINDOWS版“樱大战”将增加新的配音和新机能。但没有说明新机能究竟是什么，看来只有等游戏上市才能知晓了。

任何机种都有好游戏，却因为厂商各自的利益而显得壁垒分明。其实，在某一机种上成功的游戏，并不见得在另一机种上同样举足轻重。游戏厂商的敝帚自珍究竟对游戏业影响是正是负，无法简单说清。但有一点可以肯定：对于游戏者，能玩到好游戏就是最好的。



昔日的对手，变为今日的救星 DC版“灵魂能力”超过街机1.5倍

本刊讯 在NAMCO名作“魂之利刃”获得日本多媒体艺术奖后，它的续作“灵魂能力”又在三维效果上提高了一大截，加上光源效果，使它成为街机厅中的新宠儿。

原本是SEGA竞争对手的NAMCO在这次加入DC开发阵营后，一下子又转变为SEGA强有力的合作伙伴，她给DC送上的第一份礼物就是“灵魂能力”，而这部游戏在DC今年的发售表中占据相当重要的地位。SEGA阵营中的游戏一向在华丽性上有不足的感觉，这次在3D－FTG中最为华丽的“灵魂能力”将给SEGA的游戏迷们带来全新的感受。由于DC的性能超过NAMCO的机板SYSTEM－23，所以DC版“灵魂能力”的效果将会超过街机版。

NAMCO这次使用街机版的原班开发人员进行移植，制作组声称：DC版的“灵魂能力”效果将达到街机版1.5倍的水平。在街机中就倍受称赞的立体感和光源效果，这次通过DC的强劲机能将发挥得更为出色。从笔者见到的彩色图片中可以看到：DC版画面更加清晰，刀光的透明度更加柔和，等等。制作组还说：“人物动作的计算精度高于街机版，使DC版的游戏平衡性远超街机版”。



▲本刊记者在“东京游戏展”上看到了DC版“灵魂能力”，被其华丽的画面所吸引，半天没回过神儿来，只可惜玩的人太多，他没有伸手的机会。

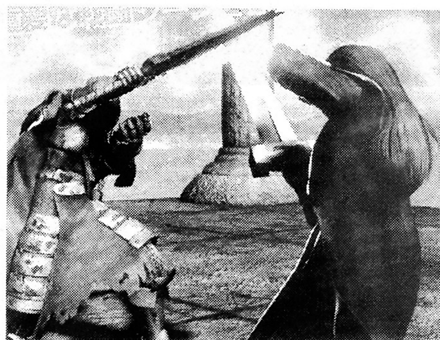
在春季“东京游戏展”中NAMCO展示了开发度为30%的版本，据称游戏中还会加入DC版的原创要素。这款游戏预计在今年夏天发售。



PS 进入最后的软件高峰 出现移植 SS 软件热潮

本刊讯 今年有可能是 PS 的最后一年，与 SFC 当年(95 年)的软件盛况相同，今年 PS 游戏无论从数量上，还是质量上出现了最后的高潮。

除去已经发售的大部头作品外，在后半年中，各大厂商将推出的对应 PS 的大作不下几十款，其中至少有 10 款游戏够得上是“销量百万级”的大作，除了 SCEI、NAMCO、SQUARE、CAPCOM 等这种原本就属于 PS 支柱的厂商外，移植 SS 原有大作的数量亦不在少数。


◀这是『妖精战士 3』中的 CC MOVIE。

一度曾被 SS 机主当作首选的 RPG 大作“格兰蒂亚”将在 6 月份移植到 PS 上，据 GAME ARTS 的开发人员称：游戏的移植度超过了 100%，游戏 MOVIE 的解像度提高了，画面比 SS 清晰，魔法更具魄力。战斗时的读盘速度有所提高，这得益于 PS 比 SS 显存大。


▲这是即将在下天发售的“圣剑传说·玛娜传奇”，画面极具卡通风格。

ATLUS 的极具诡异风格的 RPG“恶魔召唤师·灵魂黑客”也在 4 月 8 日推出 PS 版，这款游戏的 SS 版自 97 年发售以来一直停留在日本游戏排行榜上，这次的 PS 版成绩应该不俗。

另外，象 BANDAI 的“吉兰的野望”、BANPRESTO 的“超级机器人大战 F”系列、角川书店的“露娜”系列等曾经在 SS 上成绩不俗的软件，也纷纷移植了 PS 版，令 PS 软件的风格得到了新的补充。

众多原 SS 的软件商纷纷为 PS 移植软件，目的只有一个：赚钱。象“格兰蒂亚”那样的 150 人参与制作的大作，如果不赚钱的话，对于一个靠软件为生的公司是不能想象的。GAME ARTS 表示“格兰蒂亚 2”仍会在 DC 上推出，并没有打算制作 PS2 版。



64DD 再度延期意料之中 新主机即将浮出水面

本刊讯 当人们快要将那台“难产”的主机 64DD 忘记时，又有消息传出：64DD 有可能会在今年第四季度推出。这部可以同专用磁碟进行读写的主机已经推迟了好几次了，在日本期待游戏榜上，那款 64DD 专用软件“MOTHER 3”虽然停留了一年多了，但这份期待仍然不排除仅仅停留在游戏者心中却永远玩不到的可能性。在新主机不断出现的今天，即将过时的 N64 能否坚持到 64DD 发售的日子，是很令人怀疑的。64DD 既有可能胎死腹中。

更令人震惊的消息是从美国任天堂传出的。美国任天堂的董事长霍华德·林克恩表示：任天堂正在开发 N64 的下一代主机，新主机由 N64 的开发人员和 SILICON GRAPHICS 公司的独立制作组“ART－X”进行开发，性能至少与 PS2 相同，甚至更好。新主机的数据将在今年 12 月向软件开发商公布。另外，这次任天堂终于抛弃了卡带作为存储媒体，而卡带曾经是任天堂最钟情的存储媒体，并因此获得巨额的利润。虽然现在 PS 销量世界第一，但 SCEI 并没有任天堂得到的利润多，原因很大一部分就是因为任天堂采用高额的卡带来销售多数由自己开发的软件。日本任天堂已经证实新主机目前正在开发，但当记者问道新主机是否使用 DVD－ROM 作存储媒体时，他们作了不置可否的回答。

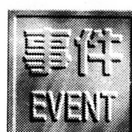


SEGA 送给美利坚的厚礼 DC 将提升光驱和 MODEM

本刊讯 SEGA 公司的新主机 DREAMCAST 将在今年内在美国发售，这是日本以外全球最重要的电玩市场。虽然之际发售的日期还没有确定，但近日美国 SEGA 的总经理 STOLAR 宣布了两个非常重要的决定：在美国发售的 DC 将改用 DVD 驱动器和 56Kbps 调制解调器。

这两条决定尤其以第一条令人震惊。原本 SEGA 对低成本、抗盗版能力强的 GD－ROM 充满了信心，但迫于形势需要，不得不改用更为先进的 DVD－ROM，以增强竞争力。据称，该主机的 DVD 驱动器是接在 MODEM 的通讯端口上的。根据一般推测，DVD 和 GD 两种驱动器将会同时存在，今后 DC 游戏将有可能出现 DVD 版和 GD 版。STOLAR 称现在给 DC 增加 DVD“时机正合适”，但它没有说 DC 的 DVD 驱动器会不会作为外设在日本发售。

相对于 DVD，SEGA 将 36Kbps 的 MODEM 改为 56Kbps 似乎在人们的意料之中。向美国这种网络普及程度相当高的国家，36Kbps 的传输速度肯定是不能令人满意的。STOLAR 不无得意的对外界宣称：当零售商们听到这个消息时，他们“相当兴奋”。



DC 产量突破 100 万 展开全新的推销方式

本刊讯 到今年三月底，DC 的产量突破了 100 万大关。这个速度为 94 年发售 SS 和 PS 时的 1.5 倍。由于 DC 刚发售时产量不足，造成了缺货的现象。SEGA 在进行了供给体制的调整后，目前 DC 的销售情况比较通顺。

在 SEGA 春季的宣传攻势中，除了使用了全新的广告外，还有一项出乎人们意料的服务：出租 DC。从 3 月 25 日起，在日本全国约 100 家店中，可以租到 DC 主机和包括“索尼克大冒险”、“世嘉拉力 2”在内的 DC 软件，租金为三天两夜 500 日元(约合人民币 35 元)。SEGA 此举在日本较为罕见，因为这样做是没有利润可言的。相信 SEGA 是想以 DC 的魅力来打动游戏者，继而达到令其购买的目的。

特报 SCOOP

第三届 CESA 大奖揭晓 任天堂 98 年大获全胜

本刊讯 “第三届 CESA 大奖”近日结束，N64 软件“塞尔达传说 64·时之笛”获得本届大奖。除厂商之外，此次参加评奖的人数为 130186 名。

上期记者层预言大奖将在“时之笛”或“生物危机 2”中产生，不出所料本届大奖果然被“时之笛”夺走，而且还夺得编程奖；而“生物危机 2”虽未能得到大奖，却也得到了优秀奖。

奖项		游戏名称	厂商	机种	发售日
大奖		塞尔达传说64·时之笛	NINTENDO	N64	98.11.21
优秀奖		R4～山脊赛车类型4	NAMCO	PS	98.12.3
		生物危机2	CAPCOM	PS	98.1.29
		狂热节拍	KONAMI	PS	98.10.1
		精神抖擞的皮卡秋	NINTENDO	N64	98.12.12
		合金装备·索利德	KONAMI	PS	98.9.3
部门奖	编程奖	塞尔达传说64·时之笛	NINTENDO	N64	98.11.21
	剧本奖	街	CHUN SOFT	SS	98.1.22
	画面奖	R4～山脊赛车类型4	NAMCO	PS	98.12.3
	音乐奖	狂热节拍	KONAMI	PS	98.10.1
	角色奖	精神抖擞的皮卡秋	NINTENDO	N64	98.12.12
审查员特别奖		古惑狼3	SCEI	PS	98.12.17
		索尼克大冒险	SEGA	DC	98.12.23
		DQM·特瑞的神奇王国	ENIX	GB	98.9.25

从表格中大家可以看出，虽然在 14 个奖项中 PS 软件占据了 7 个，但已经不如去年那样具有压倒性的优势了，去年 PS 一共夺得了 11 个奖项。今年任天堂不但凭“时之笛”夺得了大奖和编程奖，而且还凭借“精神抖擞的皮卡秋”夺得了优秀奖和角色奖，一下子就占据了 4 个奖项，成为得奖最多的公司。而 KONAMI 公司也凭借“狂热节拍”和“合金装备·索利德”分别夺得 3 个奖项，名列第二。尤其是“狂热节拍”更在去年掀起一阵音乐舞蹈游戏的狂潮，至今仍然热度不减，有愈演愈烈的趋势。

去年底发售的主机 DC，凭借“索尼克大冒险”得到了审查委员们的认可，给刚刚出世的 DC 增添了不少光彩。但作为首发软件的“VR 战士 3”却名落孙山，看来 SEGA 还要进一步提高移植水平，不要让冲着街机游戏去买 DC 的玩家失望才好。

令人感到意外的是软件重镇 SQUARE 去年虽然也推出了几部作品，如“寄生前夜”、“武藏传”、“非常意识”等，却没有获得任何奖项，看来要在高手环伺的日本得奖，也并非轻而易举。即便是 SQUARE 这样的大牌软件商也不例外。

特报 SCOOP

PS 再次进入销售旺季 DC 软件少，销量受阻

本刊讯 据“FAMI 通”调查，日本在 3 月 15 日到 21 日这一周间，主机的销售量以 PS 最多，黑白 GB 最少。

PS 在圣诞销售旺季之后，又在如“最终幻想 8”这样的超级大作的带动下进入了新的销售高峰。由于近期 PS 大作不断，所以一周内 PS 的小量达到了 51883 台，而作为其外设的 POCKET STATION 则售出了 52431 个。

SEGA 的新主机 DC 在一周内仅售出 8962 台，原有的旺销形势收到阻力，显得有些疲软。DC 销售不畅的原因并非因为供货不足，主要是因为近期内没有一款大作推出，造成了销量逐渐减少。另外，SCEI 公布 PS2 的数据，也是很重要的一个原因。

推出后彩色 GB，原本以为黑白的就不会再有销路了，但一周内任天堂不但卖出 26919 台彩色 GB，同时也卖出了 4375 台黑白 GB。另外，任天堂还卖出了 17681 台 N64。

SNK 在 3 月 19 日推出彩色 NGP 后，仅 3 天就卖出 18809 台，并且好象已经停止黑白 NGP 的销售。

由于得到了众多大牌软件商的支持，BANDAI 掌机 WS 的销量虽然不如其宣称目标那样多，但在一周内也卖出了 23192 台，相信日后的成绩也会不错。

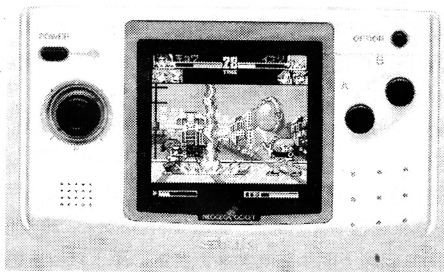
事件 EVENT

彩色 NGP 如期发售 掌机全体亮相完毕

本刊讯 3 月 19 日，SNK 的彩色掌机“NEO GEO POCKET”如期发售，价格为 8900 日元（约合人民币 610 元），同时发售了十款以上的软件，其中包括“格斗之王 R－2”和“迷你泡泡龙”等受欢迎软件。

至此，已经公布过的所有掌机——包括任天堂公司的彩色 GB、BANDAI 公司的“神奇天鹅”（WONDER SWAN，本刊曾误译为“神奇遨游”）——全部上市了，掌机大战进入白热阶段。彩色 NGP 认定的主要对手是彩色 GB，SNK 在杂志的广告中给“彩色 NGP”的定位是以青少年为主的，它的广告词“I' m not boy”直接对准 GAME BOY 而来，希望青年或者自认为已经变成大人的孩子们对它产生兴趣。当然仅凭广告的诱惑是远远不够的，说到底还是要看软件是否吸引玩家。目前已经有 23 家公司加入彩色 NGP 的开发阵营，其中包括 NAMCO、SCEI、CAPCOM、TAITO、SEGA 等大公司，但在 NGP 的发售表上最瞩目的还是 SNK 本公司的格斗游戏，其他公司的作品目前还没有特别令人期待的。

彩色 NGP 得一大卖点是可以无线通信，只要加装一个无线通信器，就可以在一定范围内进行通信对战。但 SNK 却面临着这样的问题：彩色 NGP 推出相信黑白 NGP 的销路会变得很小，不知 SNK 会以怎样的方式对已经购买黑白 NGP 的玩家进行补偿。





“我们的目标是夺回市场份额” 美国 SEGA 总裁 STOLAR 如是说

本刊讯 美国 SEGA 在 SCEI 公布 PS2 性能之后，召开对游戏开发商的会议。在会上美国 SEGA 总裁 STOLAR 发表演讲，他表示：SEGA 将要夺回市场份额。

自从在次世代竞争中败下阵来，SEGA 在家用机领域的市场份额一直很小，在 DC 尚未在美国发售的时间内，这样的情况是无法改变的。目前，美国世嘉把希望完全寄托在将于秋天发售的 DC 主机上。在会上，SEGA 为游戏开发商们展示了十几款将要在美国推出的 DC 游戏。STOLAR 对与会的开发上表示：SEGA 将 360 度的支持软件商开发 DC 游戏。

在美国，SEGA 土星到 98 年底仅售出 270 万台，而 PS 在同期则售出超过 1340 万台。土星的失败是显而易见的，软件商为 SS 开发游戏没有利润也得不到乐趣。目前 PS 在美国的游戏开发商约有 170 个，而在 1996 年 SEGA 的开发商就从初期签订的 119 个减少到 12 个，没有好游戏直接导致 SS 的失败。这次 STOLAR 对软件商们发出了友好的声音，他希望美国的 DC 开发商能达到 100 个。“目前接到美国零售商的 DC 订货量达到了 25 万到 30 万之间”，STOLAR 说：“这个数字是当初 PS 的订货量的三倍”。

在谈到关于对 PS2 的看法时，STOLAR 讽刺 SCEI 说：“我们的对手是如此恐惧，他们匆忙地把自己的产品推向市场”。

不论 SCEI 是否恐惧，对于 SEGA 来说，现在最恨的敌人就是 SCEI。

一 句 话 新 闻

★虽然 CAPCOM 已经宣布了“生物危机·代号维罗尼卡”将登场 DC，但玩家依旧对“生物危机 3”的去向倍加关注。据消息灵通人士透露，近日 CAPCOM 除公布 DC 版“生物危机”将于今年末发售外，同时还宣布“生物危机 3”准备在 PS 的后继机种上推出。

★在东京电玩展中，史克威尔正式公布了“圣剑”与“前线任务”的最新作！“圣剑传说·娜传奇”仍将延续前作的 2D 童话风格，美中不足的是今作不能象 3 代那样两人同时进行游戏，但是其清新细腻的画风以及新系统的导入还是令其成为了游戏展上的亮点之一（其试玩版附带于 4 月 1 日发售的“沙加·开拓者 2”中）。另外，同样值得期待的“前线任务 3”也是预计今夏推出。新作沿袭 2 代的世界观，而且在战斗中驾驶员还可以离开机体，从而改换机体或以非装甲状态战斗。

★近日，CAPCOM 宣布了“生物危机 2”的 N64 的移植计划。对于拥有上述主机的玩家来讲，这无疑是一大喜讯。另外，上期本刊报导过的以恐龙为主角的 PS 动作 AVG 已经得到证实，游戏名称为“恐龙危机”，画面真实感很强，预计在今年夏天推出，游戏由冈本吉起任制作总指挥，三上真司担任制作者。

★据悉，CAPCOM 正在为 PS 制作“私立法律学园”的续片，续作“热血青春日记”预计在 6 月份发售，并且对应振动手柄和 PDA。

★DC 版的“KOF 99”完成度已达到了 50%，预定于 5 月发售。本作有 38 个角色可供选择，游戏的系统与“KOF 98”基本相同，采用了 3D 化的背景，还可以与 NGP 的“KOF R－2”相连。

★DC 招牌作“莎木”的发售日已经定在了今年的 8 月 5 日。不过“莎木”也将分为三部曲推出，8 月 5 日面市的是其第一部分“横须贺”。

★SNK 日前宣布了 PS 版 3D“饿狼传说 WILD AMBITION”的移植计划，这也是首个移植家用机的 HYPER NG 64 基板的游戏。据称 PS 版中不仅将有原创片头追加，还可能出现街机版中没有的新角色。

★为了尽可能地拓展 NGP 的市场，SNK 准备开发一款收录了众多 SNK 格斗作品中女性角色的游戏。听起来非常有趣吧，不知道其中会有哪些人气角色露面呢。

★由于 DC 的发售，预计推出的 SS 软件已日见稀少。反映在国内市场，购买土星的玩家人数自然远不及去年了，而且许多专卖店中也摆出了降至五、六百元的二手土星。

★据未经证实的消息称，SQUARE 正在进行“寄生前夜 2”的开发工作，并且将于明年在北美率先发售。至于对应主机更是不得而知。

★SNK 将在 PS 上推出一款恐怖 RPG“Koudelka”，游戏画面与“生物危机”类似，但背景设定是 19 世纪的欧洲。女主角的冒险是在一所阴森古旧的修道院中展开，她除了同各种怪兽作战外，与不同的伙伴组队也是本作的卖点之一。

★近日，SCE 公布了的其王牌 RPG 续片“妖精战士 3”开发画面。以目前的资料看，新作包括画面在内的各项设定均较 2 代有了显著的提高。3 代预计今秋发售。

★曾在 MD 上倍受好评的“梦幻之星”与“光之继承者”的续作已决定登陆 DC。为了保持系列的传统，最新作“梦幻之星 NOVA”仍将以 2D RPG 的身份出现，而一贯以手绘风格登场的努尔王子这次则要由强劲的多边形取代。

★为了测试 PS2 的机能，SQUARE 旗下的开发小组 ESCAPE 正在进行一款赛车游戏的制作，从公布的两幅使用 SOFTIMAGE 3D 设计的游戏假想图看已经相当具有诱惑力，但 SQUARE 仍表示真正的试作品将比这些更出色。据称，ESCAPE 小组不仅有曾参与过“TOBAL”的开发人员，还包括部分“VR 战士”的开发者！

★KONAMI 去年的大作“合金装备·索利德”将要推出类似“生物危机·剪辑版”的改良版本，名为“合金装备·索利德 完整版”。游戏将人物对话改为英语，字幕则可在日语和英语中选择，并增加一张名为“VR DISK”的 CD，内容为强化的 VR 训练模式。据称由三百多个关卡。游戏中有全新的剧情，可以选择难度，通关后再玩道具位置会变化，可以用主视点进行游戏，新手老手都可以感受全新乐趣。游戏对应 PDA。

★在 3 月份的一份由美国某机构对 1000 名青少年的调查中显示：45% 的人欲购买 PS2，22% 的人欲购买任天堂的下一代主机，7% 的人欲购买 DC，另外 26% 的人尚未决定自己要购买的主机。

★在春季“东京游戏展”上大受好评的“王牌空战 3·不明电球”将在 5 月推出，这是 NAMCO 著名的 3D 舱内游戏的第三作，本作加上了光源及阴影效果，2CD，对应振动手柄和飞行摇杆。

★为了减少庞大的机构对管理带来的不便，SQUARE 决定于明年 3 月将公司多个部门分成几个子公司，分别负责音乐、动画、美术设计等不同的工作。近年来 SQUARE 公司迅速发展为拥有大量优秀人才的软件公司，此次分设子公司表明 SQUARE 初具集团规模。SQUARE 表示：今后公司将继续奉行“大作主义”，每年将推出两到三部超级大作。

★BANDAI VISUAL 公司将在夏天推出三部关于机器人的作品，其中包括 3D－STG“MACROSS VX－F2”、S·RPG“盖塔机器人大决战”和另一款名为“PATLABOR THE GAME”的机器人游戏。另外，该公司还计划将 OVA“青之 6 号”的“星界的纹章”改编为游戏。

★正在北京电视台播放的日本动画片“逮捕しちゃうぞ”将由 PIONEER LDC 公司制作成 PS 游戏，这部动画片的原创者为“樱大战”的人物设定藤岛康介。

★“铁拳”系列的最新作“铁拳·tag tournament”预计在夏天首先推出街机版，NAMCO 的开发人员称这部作品中“角色技巧的组合将会有无数种变化，开拓‘铁拳’系列全新的可能性”。而这部作品的家用机版，目前仍不知道是在 PS 上，还是在 PS2 上。

★在日本发售的 PS 版“KOF98”中，由 1/100 的概率会碰上特殊包装，该包装上草稚京的眼睛是睁开的，而普通版中他是闭着眼的。

★任天堂的“口袋妖怪·红绿”自 96 年 2 月 27 日发售以来，至今已经三年了。现在的日本，“口袋妖怪”及其附加物已经成为一种社会现象，并因此而影响了许多游戏的制作思路。任天堂决定举办一次“口袋妖怪”发售三周年纪念活动。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

五月新作新品预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
卡片召唤师 EX 版	Culdcept EXPANSION	大宫 SOFT	TAB	5800 日元	5 月 1 日
小说～扰乱游戏中心·R～	ノベルズ～ゲームセンターあらし·R～	ヴィジット	AVG	5800 日元	5 月 4 日
摩托赛手 2	MOTO RACER 2(モトレーサー2)	EA SQUARE	RAC	5800 日元	5 月 4 日
太阳最佳精选·游戏的达人	サンコレ BEST ゲームの达人	SUNSOFT	TAB	2800 日元	5 月 4 日
袖珍迷宫	ポケットダンジョン	SCEI	RPG	对应 PDA	5 月 4 日
龙的财富	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	MICRO CABIN	TAB	5800 日元	5 月 4 日
KONAMI 八十年代街机长廊	コナミ 80's アーケードギャラリー	KONAMI	ETC	5800 日元	5 月 13 日
八神宏树的游戏体验·不安的预感	八神ひろきの GAME－TASTE 胸骚ぎの予感	讲谈社	SLG	5800 日元	5 月 20 日
圣少女战队·圣女弗丽特	圣少女战队バージンフリート	KONAMI	AVG	5800 日元	5 月 20 日
电影院英语会话 第 5 卷 还魂神力	CINEMA 英会话シーリズ第 5 卷 ゾンビ	SUCCESS	ETC	6800 日元	5 月 20 日
金泽将棋 月	金泽将棋 月	SETA	TAB	6800 日元	5 月 20 日
蛋蛋方块	たまごDEパズル	SCEI	PUZ	4800 日元	5 月 20 日
目标，成为飞机驾驶员	目指せ エアラインパイロット	トワライトエクスプレス	SLG	6800 日元	5 月 20 日
傀儡公司(木偶公司)	マリオネットカンパニー(Marionette Company)	MICRO CABIN	AVG	6800 日元	5 月 20 日
怪兽的完整世界	モンスターコンプリワールド	IDEA FACTROY	RPG	对应 PDA	5 月 27 日
露娜 2·永远的蔚蓝色	ルナ 2·エターナルブルー	角川书店＆ESP	RPG	3CD、对应振动手柄	5 月 27 日
狂热节拍·附加混合版	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	KONAMI	SLG	模拟 DJ	5 月 27 日
超低价 1500 系列 1 数独	SuperLite 1500 シリーズ Vol.1 数独	SUCCESS	PUZ	1500 日元	5 月 27 日
超低价 1500 系列 2 何黑	SuperLite 1500 シリーズ Vol.2 ナンクロ	SUCCESS	PUZ	1500 日元、棋类	5 月 27 日
超低价 1500 系列 3 绘画谜题	SuperLite 1500 シリーズ Vol.3 おえかきパズル	SUCCESS	PUZ	1500 日元	5 月 27 日
横滨最速传说	RACING LAGOON(レーシング ラグーン)	SQUARE	RPG	对应 PDA	5 月 27 日
音响拍打者 前篇	ブザービーター前篇(Buzzer Beater)	SCEI	ETC	译名无法确定	5 月 27 日
音响拍打者 后篇	ブザービーター后篇(Buzzer Beater)	SCEI	ETC	译名无法确定	5 月 27 日
Q 版角色游戏 银河英雄传说	ちびキャラゲーム银河英雄传说	德间书店	PUZ	方块类	5 月 27 日
Q 版角色游戏 银河英雄传说(限定版)	ちびキャラゲーム银河英雄传说(限定版)	德间书店	PUZ	方块类	5 月 27 日
明日香 120％最终版	あすか 120％ファイナル	FAMILY SOFT	FTG	5800 日元	5 月 27 日
传统派 1300 日元·加藤一二三九段 将棋俱乐部	本格派 DE1300 元 加藤一二三九段 将棋俱乐部	HECT	TAB	1300 日元	5 月 27 日
传统派 1300 日元·卡迪拉克	本格派 DE1300 元 キャデラック	HECT	PUZ	1300 日元	5 月 27 日
传统派 1300 日元·麻将俱乐部	本格派 DE1300 元 麻雀俱乐部	HECT	TAB	1300 日元	5 月 27 日
更划算的 2000 日元·加藤一二三九段 将棋俱乐部＆卡迪拉克	ますますお得 DE2000 元 加藤一二三九段将棋俱乐部＆キャデラック	HECT	ETC	2000 日元	5 月 27 日
更划算的 2000 日元·麻将俱乐部＆卡迪拉克	ますますお得 DE2000 元 麻雀俱乐部＆キャデラック	HECT	ETC	2000 日元	5 月 27 日
A 列车在行驶 Z·目标！大陆横断	A 列车で行こう Z·めざせ！大陆横断	ARTDINK	SLG	4800 日元	5 月
流行精品 1280 日元第 1 集·对战机器人	ポップコレクション 1280 元 第 1 集·ロボピット	ALTRON	FTG	1280 日元	5 月
逻辑麻将 创龙 三人打	ロジック麻雀 创龙 三人打ち	日本第一软件	TAB	5800 日元	5 月
伦敦精灵侦探团	伦敦精灵探侦团	BANDAI	RPG	6800 日元	5 月

其它

中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
巨人队频道	ジャイアントチャンネル(GIANT CHANNEL)	DC	SEGA	不明	VM 专用	5 月 20 日
首都高速公路之战	首都高バトル	DC	元气	RAC	对应方向盘、振动	5 月 27 日
魔元素秘堡	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	DC	HUDSON	A·RPG	5800 日元	5 月 27 日
格斗之王·梦战斗 1999	THE KING OF FIGHTERS·DREAM MATCH 1999	DC	SNK	FTG		5 月
暴烈刑事 2	ダイナマイト刑事 2	DC	SEGA	ACT	街机移植	5 月
最后的军团 UX	LAST LEGION UX	N64	HUDSON	不明	卡带	5 月
此乃世界拉力	It's a ワールドラリー	GB	KONAMI	RAC	卡带、4300	5 月 13 日
译名无法确定	カンヅメモンスターパフェ	GB	STAR FISH	不明	卡带、3980	5 月 29 日
超级中国斗士 豪华版	スーパーチャニーズファイターDX	GB	文明脑	不明	卡带、3900	5 月
传统将棋 圣	本格将棋 圣	GB	文明脑	TAB	卡带、3200	5 月
合金弹头·一号任务	メタルスラッグ·ファーストミッション	NGP	SNK	STG	卡带	5 月
饿狼传说·初次接触	饿狼传说·FIRST CONTACT	NGP	SNK	FTG	卡带、16M	5 月
俯冲警报(潜水警报)·燃烧篇	DIVE ALERT·バーン篇	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	5 月
俯冲警报(潜水警报)·雷贝卡导航系统篇	DIVE ALERT·レベッカ篇	NGP	サクノス	SLG	对应无线通信	5 月
新 21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	BOG	卡带、扑克	5 月
麦德罗特 完美版(头盔版)	メダロット パーフェクト エディション(カブトバージョン)	WS	IMAGINEER	不明	卡带、3980	5 月 4 日
麦德罗特 完美版(凤翅装饰版)	メダロット パーフェクト エディション(クワガタバージョン)	WS	IMAGINEER	不明	卡带、3980	5 月 4 日
宇宙侵略者	スペースインベーダー	WS	SUNSOFT	STG	卡带、3800	5 月 13 日
最后的特技(最后的小店)(暂定名)	ラストスタンド(假题)	WS	BANDAI	不明	译名无法确定	5 月 27 日
灵巧声纳	ワンダースワンハンディソナー	WS	BANDAI	不明	卡带、9800	5 月
风之克罗诺亚·月光博物馆	风のクロノア·Moonlight Museum	WS	BANDAI	ACT	卡带	5 月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计日为 4 月 10 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。

P&P 联手 完全特报

“次世代 PS”——世纪末的最终幻想

责编/P Ⅱ

编者按:PS2 的性能公布之后,震惊了所有人。有人大喜过望,有人黯然神伤,有人兴奋异常奔走相告,有人镇定自若反唇相讥;而作为编者和游戏爱好者,PINSER 与 PERFECT(电玩迷新组织,“P Ⅱ”)只有一个目的:尽量全面地报导相关事件和评论,让所有的爱好者在看到不同的文章后,能通过自己的分析来选择自己最想要的游戏主机。

应上期之约,本期我们组织了多篇文章。首先是我们从 SCEI 公司得到的关于 PS2 的详细技术数据和文字资料,我们翻译之后,请动态技术服务主页的作者 Eggman 对文章中的关键之处作了批注。文章中的内容完全是 SCEI 所提供的。然后,大家将看到的是来自美国的特约作者叶展和国内的新特约作者王骏生,从不同的角度和观点所写的关于对 PS2 未来形势的正反两方面文章。

来自 SCEI 的官方声音

“次世代 PS”,世界上第一部真正意义上的 128 位游戏机

SCEI 自从 1994 年 12 月开始发售 32 位家用游戏机“PLAY STATION”,一直致力于新系统的进一步研究与开发,现在新系统终于公开了。这套系统是以将来家庭中担任数码娱乐主要对象为目的而开发的。

98 年末,全世界的 PS 产量达到了 5000 万台。由于 PS 采用了图形合成器,游戏画面是经过演算处理即时生成的,使得游戏内容的表现从以前的 2D 扩大到 3D 领域;并且由于采用的 CD-ROM 作为存储媒体,长生了许多大容量、多革新的游戏产生。

这次开发的“次世代 PS”所采用的图形合成器“GS”生成的图像,比家用电视的最高画质还要强大,可以用它强大的演算系统所即时生成的图像,创造出假想的世界和极具个性的角色。以前的 CG 技术所表现出来的世界,其实还是很生硬的,缺乏生气。而“次世代 PS”通过纯粹的计算处理所表现的风与波纹,能够再现角色头发或衣服迎风飘动的美丽样子。

SCEI 把这一点称作“感情合成”(Emotion Synthesis)。要实现这点,除了要开发新的软件技术,同时也要有能进行多种不同的强大的即时演算处理的电脑系统。所要求的性能就要远超最先进的电脑和工作站的演算能力,足以与用于科学技术模拟的大型超级计算机的演算能力匹敌。

这次开发的“次世代 PS”拥有大幅凌驾于最先进 PC 的演算性能,及拥有 128 位数据处理能力的 CPU,开发了凌驾于业务用最高性能的图形工作站之上的图像处理器,可以表现极真实的 CG 图像。电影界如果利用它可以体验用即时处理生成的 CG 电影,这在世界上是独一无二的。

这次的系统为了给巨大的数据和程序的存储找到适当的媒体,采用容量大幅提高的 DVD-ROM 也兼容以前的 CD-ROM。新系统的演算能力高速化,可以大幅削减非即时演算数据量,即使用 CD-ROM 作媒体,数据也可以容纳得下,更不用说大容量的 DVD-ROM 了,足以广泛对应将来的数码娱乐。另外,图像压缩的格式采用了在电影 DVD 中广泛使用的 MPEG 2,可以保持材质数据与背景图像的压缩。

音效方面对现行的 PS 用的音源进行扩张,能够表现丰富的数码音乐。利用 CPU 强大的演算处理能力能生动的表现软件音源与效果处理、AC-3 与 DTS 等最新的数码立体音响的处理,扩展的多媒体命令也可以即时实行。足以超过一切电影音乐媒体的表现力,在新的数码娱乐世界中将大有作为。

全世界约有 3000 款对应 PS 的软件,它们可以在“次世代 PS”上继续供人们享乐,实现了游戏主机的“向下兼容”。在强大的演算能力与大内存支持的新系统环境中,采用与现在 PS 同样 32 位 CPU 核心的新 I/O 处理器,保证能实现指令代码的互换性。

蛋评:这个“向下兼容”是强有力的保证,可以使玩家放心地购买 PS2 主机而不用担心没有软件,软件开发商也同时有了一个“缓冲期”,可以一边继续开发 PS 的游戏,一边着手对新主机的编程环境进行熟悉工作,从而实现“平稳过渡”。不过 SONY 为了保证最好的兼容性,并没有使原来的 PS 游戏的画面效果在新主机上面加以提升,这也算是小小的遗憾吧,否则的话很多游戏都值得重新认真地去再玩一遍呢!

搭载了上述技术的“次世代 PS”将于明年在日本发售,而欧美则准备在 2000 年秋发售。为各厂商提供的软件开发系统将在今春陆续提供给厂商。

SCEI 在今后要把革新的电脑技术与数码 AV 技术相融合,并积极努力地创造全新的电脑娱乐。

“次世代”PS 的主要技术性能

CPU 128 位“Emotion Engine”
- 时钟频率:300MHz
- 高速缓存 命令:16KB、数据:8KB+16KB(SP)
- 主内存 Direct RDRAM

内存容量 32MB
- 内存总线带宽:3.2GB(GIGA BYTE)/秒
- 协处理器 FPU
- (浮点乘法累加器×1、浮点除法器×1)
- 矢量运算单位 VU0+VU1
- (浮点乘法累加器×9、浮点除法器×3)
- 浮点运算性能:6.2GFLOPS/秒
- 3DCG 坐标运算性能:6600 万 polygon/秒
- 压缩图像解码:MPEG2

图形芯片 “Graphics Synthesizer”
- 时钟频率:150MHz
- DRAM 总线带宽:48GB(GIGA BYTE)/秒
- DRAM 总线宽:2560bit
- 象素构成 RGB:Alpha:Z-Buffer(24:8:32)
- 最大描画性能:7500 万 polygon/秒

声音处理 SPU2+CPU
- 同时发声数 ADPCM:48 路(SPU2)+软件音源
- 采样频率:44.1/48KHz

IOP I/O 处理器
- CPU 核心:PS CPU
- 时钟频率:33.8/37.5MHz
- Sub-BUS:32bit
- 输入输出:IEEE1394,USB
- 通信接口:对应 PC-Card(PCMCIA)

媒体 CD-ROM/DVD-ROM

为了达到与 PS 的互换
开发对应"次世代 PS"的 I/O 处理器

SCEI 与 LSI LOGIC 公司共同开发对应"次世代 PS"的 I/O 处理器。此处理器为内藏型，能够保证 100%的与 PS 进行互换，采用数码机器中标准界面，可以支持 USB 与 IEEE1394。（蛋评：实际上，IEEE1394 的设备现在还非常罕见。）

"次世代 PS"的 I/O 处理器是在 PS 的 CPU 基础上，扩充了高速缓存，追加了比原来数据传送速度提高 4 倍的高性能 DMA 通道，串行总线控制器的性能向上提高了 20 倍以上，这个处理器负责 USB 以及 IEEE1394 的控制。

USB 界面是业界标准的 OHCI(open host controller interface) 式样，传送速度较低，用来对应传送速度在 1.5Mbps（Mega bits per second）到 12Mbps 之间的设备。IEEE1394 可以在 100Mbps 到 400Mbps 的速度传送数据。

采用 USB 与 IEEE1394 可以与 video deck、顶置盒、数码摄像机、打印机、手柄、键盘、鼠标等等电脑与普通电器进行数据交换。

蛋评：USB 经成为了业界（电脑界）的标准输出接口，所有新式的电脑主板上面都有 USB 的接口，虽然现在 USB 的设备还不是很多，但是这毕竟是发展方向，PS2 能采用标准的接口实在是明智之举，省却了将来的很多麻烦。这样是不是还能吸引更多的电脑玩家来购买呢？不得而知。

对应"次世代 PS"的图形处理芯片是搭载了 DRAM 的图形处理器

SCEI 为"次世代 PS"开发了搭载了 DRAM/LOGIC 的图形处理器，这个处理器的带宽达到了 2560bits(蛋评：是 PC 用的图形加速器数据幅的 20 倍，PC 现在的图形加速器最大是 128 位宽度的，不过可以肯定不会有比电脑强 20 倍的性能啦！)，这个利用巨大带宽的超并行渲染图形引擎名为"Graphics Synthesizer"(图形合成器，简称 GS)。

"GS"的结构设计是以 PS 的为基础，以生成实时演算图像、追求终极的效果为设计概念。通过"GS"计算生成的数据转化而成的最终可视图像与现在的芯片相比有大幅的强化，可以生成与 CG 电影相媲美的高品位 3DCG，不但能对应现在的电视，而且能够对应将来的高清晰度电视。（蛋评：就是说，我们现在在 PS 上看到的过场动画将来在这个"GS"上面都将是即时生成的！）

像素引擎（pixel engine）和显存（VRAM）之间的存储带宽对图形处理器的描画能力起最终的决定作用，以前的系统通常是用普通内存来代替显存，想要得到理想的 3D 渲染性能比较困难，而"GS"的系统是搭载了 DRAM 的处理器，DRAM 槽与高速逻辑回路集成在单一的硅芯片上，每个芯片都能确保实现每秒 48GB(GIGA BYTE)的巨大带宽，达到目前最新 PC 用图形加速器处理能力 20 倍以上的画面渲染性能。

蛋评：说通俗一点，就是在这个"GS"的芯片里面有非常大的以 DRAM 为构架的 CACHE(缓存)，但是 DRAM 的效能如何有点令人怀疑……不过单就这个巨大的带宽来看，的确很厉害！

"GS"在描绘微小 POLYGON 的情况下，最大可以达到每秒 7500 万个；粒子渲染速度则是 1亿 5000 万；在这样的描画能力下，让即时演算的画面达到与电影相近的水平是不难的。当将 Z－Buffer、材质贴图、光源效果、半透明 POLYGON 描画效果全部加上，"GS"可以达到连续每秒 2000 万个 POLYGON 的处理能力。

蛋评：就是说，渲染不带任何效果的多边形的速度最快（这是当然的），7500 万 polygon/秒，当将所有的效果都加上去之后，就变成了 2000 万，要知道 SEGA 用来制作"VF3"的著名底板 MODEL3 带全部效果的渲染速度不过是 100 万 polygon /秒而已！其 20 倍是什么景象真的只有天知道……

由于采用了新的结构设计，"GS"可以借助主 CPU 进行超高速的过滤处理与回归的渲染处理，达到象高价专用的图形工作站所即时演算生成的超高品位图像，轻松愉快地制作互动数码娱乐应用程序。如果在融合了电影、音乐和电脑的话，就可以在将来创造出全新的娱乐形式。

蛋评：也许达到电影级别的图像水准就要实现了！发布会上面的演示片断来看，PS2 的机能果然不同凡响，"FF8"那段著名的舞会场景在 PS 上面是以播片的方式展现的，在 PS2 上面就成为及时演算生成的了！而且效果并不差！

"Graphics Synthesizer"的基本数据

"GS"核心：内藏 DRAM 并行渲染处理器
时钟频率：150MHz
像素引擎数：16 并列
搭载 DRAM 容量：4MB@150MHz

蛋评：4 兆！这可是一个大数字，要知道 INTEL 专门用于服务器的奔腾 3 至强处理器也不过只有 2 兆缓存而已！

总存储带宽：48GB/秒
内部总数据总线宽：2560bits
读：1024bits
写：1024bits
贴图：512bits

蛋评：各个功能的带宽是独立的，这样大大地提高了处理效率。

最大表现色数：32bits(RGBA：各 8bits)
Z－Buffer：32bits
图像处理机能：材质贴图/凹凸贴图
雾化，Alpha 混合
Bi－/三线过滤
MIPMAP，边缘抗锯齿
多通道渲染

蛋评：仅从技术层面上看，这里面并没有什么新技术，但是由于其强大的处理速度，就可以带来完全不同的震撼效果！

描画性能

像素填充率：24 亿 pix/秒(Z,A)
12 亿 pix/秒(Z,A,T)
粒子渲染性能：1 亿 5000 万个/秒
POLYGON 描画性能：7500 万个/秒（微小 POLYGON）
5000 万个/秒(48pix 四角形,Z,A)
3000 万个/秒(50pix 三角形,Z,A)
2500 万个/秒(48pix 四角形,Z,A,T)
Sprite(活动块)描画性能：6600 万 polygon/秒
图像输出格式：NTSC/PAL
DTV(数码电视)
VESA(最大 1280×1024dot)

蛋评：从现实输出来看，终于突破了老式电视的限制，达到了新的分辨率层次，居然支持电脑显示器了！这么说来，会不会制造可用于电脑的 3D 加速卡呢？不过从 PS 的一贯表现来看，将来也许会出现取消很多输出装置的简化版本主机，目的么，自然是降低成本了！

处理器：0.25 微米
总晶体管数：43MTr.
模片尺寸：279 平方毫米
封装：384 脚 BGA 封装

蛋评：从制造工艺上来看，在 2000 年之后 0.25 微米将会成为普遍应用的技术。成本肯定不会很高的，这样的话主机的价格自然也就降下来了。不过话说回来，用这样技术造出来的芯片为何能有如此强大的机能，的确还是一个谜。这也许都应该归功于那个巨大的缓存吧。

对应"次世代 PS"的世界最高速 128 位 CPU"Emotion Engine"

SCEI 和东芝共同开发了对应"次世代 PS"的 128 位 CPU"情感引擎"(简称 EE)。此 CPU 具有高速处理膨大的多媒体情报的能力，数据总线、包括高速缓存在内的全部寄存器均 128 位化，采用最先进的 0.18 微米制作工艺，在一个芯片中的系统 LSI 集成了全部演算机能。"EE"是

世界上第一个完全意义上的 128 位 CPU。

蛋评：从 CPU 的制造工艺上来说，的确是走在了技术的前沿，但是仅仅 300MHz 的 CPU 内核为什么非要使用 0.18 微米的技术实在令人费解……要知道 450MHZ 的奔腾处理芯片也不过就是 0.25 微米技术的产品。

这次开发的 CPU 主要用于游戏，在将来的数码娱乐应用程序中也可以作为核心的媒体处理器使用，与最新的 PC 等使用的 CPU 相比在浮点运算位数上有明显的提高。在单一的硅芯片上，两个可以实行 128 位的 SIMD 扩张多媒体命令的 64 位整数运算器（IU）、两个独立的实现 VLIW 结构程序的浮点矢量运算器（VU0，VU1）、MPEG 2 的解码回路（IPU）、高性能 DMA 控制器集成在一起，可以高速实行通用 PC 所搭载的 CPU 在即时演算处理时很困难的复杂物理演算 NURBS 等曲面演算和三维坐标演算。

蛋评：以前的 3D 游戏都是以"多边形"来描绘，现在 PS2 提出了"曲面描绘"这个新概念，从本质上来说"曲面"当然也不可避免地要由多边形来构成，但是这个新的"曲面"却能大大提高画面水准，棱角分明的概念将一去不返了！我们将会看到光滑柔和的 3D 造型，这当然就是"曲面技术"带来的好处了！

由于数据的处理全部都在一个 128 位化的芯片上，可以高速处理和瞬间传送大量的多媒体数据信息。现在 PC 所使用 CPU 的基本数据构造是 64 位的，最新的游戏机仅仅是 32 位的(包括 DC)。同时，高速运转的 CPU 所支配的主内存，是十分令人期待的具有两个 DMA 通道的内存，称为"RDRAM"，能够确保 3.2GB/秒的总线带宽。这是现在 PC 用内存(PC/100)性能的 4 倍。

同时，在同一芯片上搭载 MPEG 2 的 MACRO BLOCK LAYER DECODE，可以使高品位的 3DCG 材质数据与跟 DVD 图像同级别的高品位动画在应用程序中和 3DCG 的运算同时进行，创造出未来的电脑与图像/音乐综合新型数码娱乐的应用所适宜的环境。

蛋评：这说明什么问题呢？可以在背景播放 DVD 的同时，在前景上面还有游戏在进行哦！

DVD 肯定是将来的标准，SONY 作为 DVD 规格的缔造者当然不会放过这个宣传它的绝佳机会了！当然了，未来的游戏使用 DVD 作为存储媒介从容量上来说也是必须的。）

将"GS"CPU 的整体演算性能加在一起，浮点演算性能 6.2GFLOPS/秒，可以称得上是超级计算机，在运算 3DCG 时使用标准的坐标/透视变换处理的情况下，演算性能的峰值能达到 6600 万 polygon/秒，可以匹敌目前制作电影用的高标准图形工作站。

"Emotion Engine"的基本数据

CPU 核心：128 位 RISC(MIPS - subset)
时钟频率：300MHz
整数演算器：64 位(2 - way superscalar)
多媒体扩张命令：128 位 × 107 种类
GPR(整数寄存器)：128 位 × 32 个
TLB：48 double entry
命令高速缓存：16KB(2 - way)
数据高速缓存：8KB(2 - way)
高速暂存存储器：16KB(dual - port)
主内存：32MB(RDRAM × 2ch @ 800MHz)
内存总线带宽：3.2GB/秒
DMA：10 - channel
协处理器 1：FPU(FMAC × 1、FDIV × 1)
协处理器 2：VU0(FMAC × 4、FDIV × 1)
MICRO 命令用内存：(I：16KB/D：16KB)
浮点演算性能：6.2GFLOPS
坐标变换 + 透视变换：6600 万 polygon/秒
+ 光源计算：3800 万 polygon/秒
+ 雾：3600 万 polygon/秒
曲面生成：1600 万 polygon/秒
IPU：MPEG 2 MACRO BLOCK LAYER DECODE
画像处理速度：15000 万 pix/秒
内核刻线宽度：0.18 微米
核心电压：1.8V
功率：15W
金属配线层数：4
总晶体管数：10.5M Tr.
模片尺寸：240 平方毫米
封装：540 脚 PBGA 封装

蛋评：从技术指数上来说这个 CPU 与 INTEL 的 P Ⅱ 相比除了浮点运算和总线宽度之外没有任何优势可言，但是其浮点运算能力的确令人咋舌——竟是 P Ⅱ 400 的 16 倍！看来做游戏机的 CPU 没有特别的"两下子"还真不行！

SONY 震惊了世界

文/本刊驻美特约记者 叶展

不是我不明白，这世界变化快！

没有人会预料到 SONY 会在这个时候公布 PS 下一代主机的正式消息，也没有人会预料到 PS 的下一代主机竟会这么强大！在人们还沉浸于 DREAMCAST 的"强劲"机能时，当人们还在为每秒 300 万 POLYGON 欢呼雀跃时，当人们为 SEGA 送上无数溢美之词后，SONY 把薄薄一纸性能指标递到我们面前：

128 位 300MHz CPU
6600 万 POLYGON 每秒
向下兼容 PS
DVD
……

而我们已被先前的喜悦耗尽了所有的表达方式，现在只剩下目瞪口呆！待清醒之后，我们才开始认识到这意味着什么！

这部谜一样的梦幻主机，在又一个千禧年到来之际，轻轻掀开面纱的一角，让我们初窥端倪。我们可以听到各地的玩家们小声嘟囔着："Is it too good to be true?"

没有人有心理准备！SONY 震惊了世界！

PS2 是革命性而非渐进性的

对 PS 下一代主机，我们暂且称之为 PS2 吧。尽管不知道这名字是出于 SONY 内部的可靠来源还是来自街头巷尾的随意杜撰。目前为止我们所知道的仅是 SONY 在互连网上注册了 www.playstation2.com 和 www.playstation2000.com 两个网址。

从 16 位机的二维 SPRITE 到 32 位机的三维图像是一个飞跃，那么从 32 位机到新一代游戏机的飞跃又是什么呢？SEGA 的 DREAMCAST 试图给我们一个答案，但不太令人满意。说实在的，DC 是被赶出来的！DC 只不过是现有成熟技术的拼凑！DC 只不过是游戏机发展历程中的一小步！

而 PS2 现在要做的是一个大跨度飞跃！

PS2 上体现的是革命性而非渐进性！革命性既体现在技术上，也体现在商业模式上！可以说是全方位的革命！在技术领域的影响更将超越游戏机和游戏业本身！PS2 上采用的技术将是前所未有的！

PS2 的 CPU 和图形处理器将采用 0.18 微米的半导体制造技术，这在

全世界的半导体行业都没有先例！SONY 和 TOSHIBA 将建立一个合资公司来负责 CPU 的生产，TOSHIBA 将拥有 51% 股份，SONY 则为 49%。SONY 将为 CPU 的生产线注资 4 亿美元。同时，SONY 自己将建立一家独立运作的子公司专门负责图形处理器的生产，全部设备投资预计近 6 亿美元！

迄今为止未有任何公司使用 0.18 微米技术大规模生产芯片。NEC 在过去一年半的时间里耗资 10 亿美元，在美国加州建立 0.18 微米半导体生产线。但目前还未达到实用阶段，故一直未投产！DC 上的 SH4 采用的则是 0.25 微米技术！

倘若 SONY 和 TOSHIBA 第一个将 0.18 微米技术付诸实用，将对全世界的半导体业的格局产生重大影响！我们不禁要问：如果只是为了一个游戏机，至于吗？SONY 的真正用意何在？

在存储媒体方面，DVD 在美国远未普及，市场份额小得可怜！SONY 一上来就宣布 PS2 使用 DVD，难道是要用 PS2 启动整个 DVD 的市场？

向下兼容性，即用新一代主机玩旧主机的游戏。关于这个问题，实际上更多的是商业策略的问题而不是技术问题，是需要不需要的问题而不是能不能的问题。在以前游戏机的商业运作模式中，向下兼容性长期被游戏机厂商所忽略。通过宣布 PS2 将支持所有 PS 的游戏，SONY 第一次在游戏机的商业运作中引入了向下兼容性的概念！而这样一下就敲定了 PS 庞大的现有玩家群！向下兼容性保护了玩家在软件方面的投资（起码是给了玩家这样的一个假象）。PS 的拥趸们这下该扬眉吐气了！

SONY 的革命性也与任天堂的保守形成鲜明对比！SONY 在 PS 拥有庞大的装机量后仍然锐气不减，不仅仅是消极地保持既得利益，而是更加雄心勃勃地开拓大市场，同时兼顾革新（新的存储媒体，制造技术）和继承（向下兼容），其魄力令人赞赏！

SEGA 的天空总是下雨？

SEGA 的前途又被投上了阴影！DREAMCAST 刚在日本推出时，美国游戏杂志的一篇专栏文章就这样写道："SEGA 的游行已经开始，SONY 马上就要行云布雨了？"DC 的游行是否会被瓢泼大雨无情的冲乱？若单就美国市场来看，SEGA 打翻身仗的机会不是很多，如果不是没有的话！

首先从用户基础上看，SEGA 已经被美国公众完全遗忘了。美国 GAMEWEEK 杂志几个月前对下一代游戏机的市场前景进行了问卷调查。调查报告的结果中关于 DC 的部分令人啼笑皆非！只有 24% 的受调查者知道 DC 的存在。而在这 24% 的人中，竟只有 24% 知道 DC 是 SEGA 的产品，其他人或者根本不知道 DC 是谁生产的，或是把 DC 张冠李戴到任天堂和 SONY 头上。而 PS2 尽管在调查时还没有任何官方消息推出，但已经有 60% 的玩家知道有这么个东西，在这 60% 玩家中有 75% 的人可准确地说出 PS2 是 SONY 的产品。SONY 的品牌威力可见一般！

迄今为止尚未见 SEGA 在美国采取任何重大举措来重建自己的企业形象，竖立 DC 品牌。年底 DC 就要在美国发售了，但这里的黎明静悄悄，感受不到任何"战斗"的紧张气氛！如果不能在美国市场收复失地，SEGA 的复兴将只不过是一场黄粱美梦！

其次从实力对比上看，SEGA 面对的是一个巨人。可以说两个公司根本不在一个等级上：SONY 代表的是一个涵盖电影制作、音乐发行、家电产品、计算机设备等诸多领域的庞大帝国。如果我们硬要把公司们分级归类的话，SONY 是跨多种行业的超大型公司，SEGA 是兼顾软硬件的单一行业内的大公司，SQUARE 是纯软件的中等规模技术型公司。弱者和强者面对面拼实力、拼财力、打持久战是十分不明智的。

当一个巨人没有真正进入一个领域时，你可以对他的财力和技术嗤之以鼻，你可以说巨人虽然是巨人，但巨人并不真正熟悉游戏业界。但象 SONY 这样的巨人一旦真正进入了这个领域并取得了优势，那么其他公司的机会就会很渺茫了！

PS2 发售前留给 SEGA 的准备时间不多了！SEGA 在美国如何唱 DC 这台戏，人们将拭目以待！

LINUX 与 WINDOWS 之战？

3 月 11 日在 SONY 的一次内部会议上，SCEA 负责研发和联络第三方软件开发商的高级主管向 SONY 内部员工展示了 PS2 的开发系统。作为 SONY 公司的内部会议，自然不会向外界公布任何消息。但对神通广大无孔不入的业界间谍网来说，世界上没有任何秘密可言！NEXT GENERATION 杂志社当天就得到了消息。他们从安插在 SONY 内部的谍报人员（即所谓沉底鱼）得到的报告是称："今天（3 月 11 日），从 SONY 内部演示会上得到的信息使我确信：LINUX 将是 PS2 的开发平台！他们看来完全避开了 WINDOWS 系统！"

果然是地地道道的谍报人员用语！看来 SONY 将不得不考虑进行内部清洗了！

LINUX 是 UNIX 的一种免费版本，可在多种硬件平台上使用，如 INTEL、SGI 和 Apple。其优点是代码公开，任何人都可修改其内核。比之 WINDOWS 系统，LINUX 更受程序员等专业人士青睐。

如果说 3 月 2 日 SONY 公布的 PS2 性能指标是向 SEGA 心窝射出的一支利箭的话，那么在 PS2 的开发系统上使用 LINUX 而不是 WINDOWS 操作系统，则不亚于在试图进入游戏软件业的微软的脸上打了一个清脆响亮的耳光。

作为游戏业当今的霸主，我们已经说过 SONY 推出 PS2 的目的并不仅仅是要保有 PS 原来的用户，而其更宏伟的目标是使 PS2 在 21 世纪成为象录像机一样普及的娱乐工具。而在 PS2 开发系统中刻意回避了 WINDOWS 操作系统，这对十分看好游戏业并力图插一脚的微软来说，绝对是个强烈的刺激。由于 PS 现有的地位和 PS2 的良好前景，SONY 此举就等于要将微软排斥于未来家用机市场之外！

SONY 对微软说不！对牙眦必报的微软来说，这是绝对不能容忍的！

微软曾一度宣称 LINUX 是一个很差的操作系统？！但实际上微软早已将 LINUX 看成了近期对其最大的威胁，尤其是对其 WINDOWS 操作系统垄断地位的最大威胁！微软将不惜采取各种措施，不遗余力地要将这个越来越受到欢迎的免费的操作系统扼杀在摇篮中（并无贬义）。而同时 LINUX 的用户和开发群体也开始组织起来，认真考虑在操作系统领域正式和微软分庭抗礼。

对任何公司来说，选择和微软作对都将是十分危险的，就象走上一条荆棘丛生的道路。迄今为止，曾经胆敢和微软叫板的公司的日子都不太好过，远的如 LOTUS，近的如刚被 AOL 购并的 NETSCAPE。但 SONY 和那些公司不同，如上所述，那些公司只是中等规模的技术型公司，而 SONY 是跨行业的超大型公司。有人说 SONY 在玩火，我们说 SONY 有玩火的资本！

LINUX 和 WINDOWS 之间的战火已经蔓延到了家用游戏机上，马上就要有好戏看了！

硬件未出，模拟器先行

SONY 不久前刚和开发 PS 模拟器的软件商打了一场失败的官司，而现在传来令人吃惊的消息证明 SONY 自己准备在 PS2 的开发中广泛使用模拟器技术！

位于美国加州的 CYGNUS 软件公司早在两年前就在 SONY 的授意下开始开发 PS2 的模拟器软件。这个软件运行于使用 LINUX 操作系统的 INTEL 结构体系的机器上，通过用软件模拟硬件，向编程人员提供了完整的 PS2 的运行/开发/测试的环境。

采用软件模拟器技术将极大加速 PS2 软件的开发速度，特别是缩短第三方软件公司的学习熟悉开发过程，使得 PS2 正式推出时获得足够数量的游戏软件支持。在以前的 PS 时代是由 SONY 向软件公司们提供专门用于开发的 PS（俗称蓝机），软件公司们收到蓝机后才能开始为 PS 开发软件。由于蓝机的开发生产都要一定时间，有时会出现供不应求或技术支持来不及的问题。使用软件模拟器，游戏软件公司们不必等到 PS2 的硬件完全正式推出后才开始开发工作，可以直接在自己的机器上熟悉 PS2 的编程。因为 PS2 的硬件还未最终确定啊！而要等 PS2 硬件规格完全确定后再开始软件开发肯定太晚了！

现在在各游戏软件公司里，对 PS2 的熟悉和准备工作正在如火如荼地展开着。当然，据说也有少数家伙以用 PS2 模拟器玩 PS 软件为乐，还美其名曰测试 PS2 的向下兼容性……

国内的爱好者们若能搞到一套模拟器软件，就可以装到自己的 PENTIUM 机上，既可玩 PS 和 PS2 的所有软件，又可学习编程，不亦乐乎？（并无宣传煽动盗版之意！）

另外的开发支持软件包括 CYGNUS 公司的 GNUPro，这是标准的 C/C++ 编程工具，专门为 PS2 进行了优化。

三维动画软件包方面，SOFTIMAGE 是 PS 开发的首选三维工具。SOFTIMAGE 公司的发言人宣称他们还将继续支持 PS2 的开发！饶有兴味的是 SOFTIMAGE 本来是微软旗下的公司，但 1998 年被微软转卖给 AVID 公司了。SOFTIMAGE 的三维动画软件运行于 SGI 工作站和 NT 工作站上，享有盛誉。

尚存诸多不确定因素

"我从未说谎或教唆人说谎，但我确实误导了公众！"这是美国总统克林顿在白宫就绯闻案作证时的证词。西方政客是玩弄文字游戏的高手，而在这方面商人们则有过之而无不及！

SEGA 也从未说过谎，SEGA 从未明确说 DC 是 128 位机呀！但 SEGA 确实误导了广大玩家，也包括媒体。说谎和误导的效果是完全一样的，只不过误导不必负任何法律责任。

一朝被蛇咬，十年怕井绳！被 SEGA 耍过一次的玩家心有余悸，对一切都带着怀疑的眼镜！

SONY 会不会使用同样的伎俩？

在笔者第一次拿到 PS2 性能指标的那个晚上，临睡前在床上又逐字逐句地细细地把 SONY 发言人的稿子看了两三遍，反复琢磨看看有没有理解错误。这是我第一次对自己英文阅读的信心产生动摇。而与其说我不相信自己的英文阅读能力，还不如说我对游戏公司们产生了信任危机。读过几遍之后，我对自己说：That's it！ 就这样了。字面上看来似乎无懈可击，具体情况还是走着瞧吧！

在 PS2 如此诱人的性能指标背后，肯定还是有很多不确定的因素！SONY 在新闻发布会上自己也强调，所介绍的只是下一代游戏机所基于的技术，并不是对整个游戏机系统的最终的性能指标。CPU 和图形处理器的性能指标单独摆在那里的确让人惊叹不已，集成到系统中会不会缩水？图形处理器每秒 7500 万 POLYGON 是纯 POLYGON 无其他效果下的数据。SONY 说当加上 Z 缓冲、材质、光影、透明效果后，每秒 POLYGON 下降为 2000 万每秒。就这也是 DC 的 6 倍以上了！还是令人感到恐怖啊！

另外的风险来自 PS2 的革命性：没有任何公司有使用 0.18 微米技术大规模生产芯片的经验，CPU 和图形处理器的生产计划是否能如期进行？DVD 的市场是否能顺利打开？是否完全支持 DVD 影碟播放？性能指标这么高，那价格呢？诸多的问题萦绕在人们心中。

SONY 公布了 PS2 冰山的一角，产生的疑惑比解决的疑惑还多！玩家们还是满头雾水！也许这也是 SONY 市场宣传策略的成功之处吧！

结语

中国有句古话：富不过三代！返观任天堂，其在家用游戏机市场的垄断地位也只维持了两代，从 8 位红白机到 16 位超任！无可置疑，家用游戏机领域 SONY 的时代已经到来！但 SONY 能把优势维持多久？SONY 有其它公司无法比拟的优势，但其它公司也绝不是一摊豆腐，微软、任天堂、摩托罗拉、INTEL 都在一旁虎视眈眈着。在 SONY 公布了 PS2 的 CPU 和图形处理器的性能指标后，有记者去问 INTEL 公司他们是否认为这么强大的 CPU 会对 WINTEL 体系产生重大威胁，INTEL 公司的发言人对此不置一词！PS2 给整个游戏业，计算机和半导体业带来的震撼可见一斑！

让我们衷心祝愿：SONY，在 NEW MILLENNIUM，走好，走稳！

新世纪最危险的游戏——索尼 VS 世嘉

文/特约撰稿人 王骏生

人们对索尼新世代主机的兴趣，退却得似乎比预想的要快的多。也许因为 PSX2 究竟还只是白纸一张，也许业界对越来越疯狂的硬件竞争失去了兴趣，也许……也许因为游戏已过于危险，除了这两大对垒的集团，第三方软件商已不敢冲上。

99 年 3 月底，从索尼内部传来的消息称，新一代的 PSX 将采用 LINUX 和 SGI 的操作系统。这无疑是以索尼为首的新兴娱乐业集团对世嘉微软等老牌企业联合阵线的公然挑衅，消息传出，舆论一片大哗。

这已经远非是游戏，而是一场战争。

新世纪媒体霸主地位的战争。

质疑环绕索尼左右

仅仅在索尼公布了令人瞠目结舌的演示画面和强劲机能之后的数小时，业界惊呼"DC 杀手"的余音尚萦绕梁间，就有不少专业人士纷纷发表评论，对索尼新一代主机提出了质疑。这恐怕是连索尼也未曾想到的。

质疑主要集中在三点上：PSX2 是否真的有超越 DC 十倍的能力？谁来开发 PSX2 的游戏？索尼真的能够在明年 3 月甚至更早的时候推出新主机？

美国著名电玩杂志"次世代"（NEXT – GENERATION）撰文指出，PSX2 号称多边形处理能力超过每秒 5500 万个，首先便将人们对 DC 的信心一扫而光，但是这仅仅是理想值而已。索尼自己承认，每多开一个特效，PSX2 的多边形处理能力就会相应的减少——但是减少的比例令人瞠目结舌：开放平行光源处理效果之后，PSX2 的多边形处理能力就降到每秒 3200 万个左右；同时开放光源和雾化处理，又降到每秒 3000 个；单开放一个图形表面修补机能，其多边形处理力就成为每秒 1300 万个（编者：数据来源自美国"官方 PS 杂志"《OFFICIAL PLAYSTAION MAGAZINE》99 年 4 月号，第 26 页）……其降低的幅度和力度实在罕见，这不由得不使人怀疑，索尼是否是仅仅为了追求轰动效应才把宣传重点放到所谓"超越 DC 十倍"的多边形处理能力上的？索尼官方宣布，PSX2 特殊效果全开后的多边形处理值是每秒 500 至 600 万个，且不去研究这是否为理想效果，单单看数值就从每秒 5500 万降到了每秒 600 万，多边形处理能力"能"有这样大的波动，也就足够令人不安的了。（笔者：在本稿成文期间，网络上所流传的 PSX2 多边形能力又陡然从每秒 5500 万"增加"到 7500 万个，索尼方面并没有对该消息加以证实。但是 SONY 的纵容和暧昧，与这个突然多出的 2000 万多边形能力很容易便令人想起当初世嘉对"梦工场"主机位元数的误导。一个构架已经确定的主机，其处理能力能够在数天之内有超过 40% 的变化，确实颇为有趣。）

文章同时指出，非常耐人寻味的是，DC 的多边形理想值号称最高每秒 450 万，看上去与 PSX2 的 5500 万（7500 万？）简直有天壤之别，但这却是所有特效全开之后的数值。如果按照索尼的计算方法来看，DC 至少也有"每秒处理 6000 万个多边形"的能力。与 PSX2 相比自然尚有差距，但完全比不上 7500 万对 450 万那么震撼人心了。

这绝对是索尼宣传手段无疑。

来自业界其他的评论亦称，索尼提供的展示画面也并非十全十美，尤其是史克威尔重作的 FF8 片段有比较明显的 BUG。兴奋之余，更有一些游戏开发商开始怀疑起索尼是否可靠。

"我还在等那一条倒霉的恐龙，"一位看了索尼 PSX2 演示画面的游戏开发商说，"我不知道它什么时候能爬到 PS 上。"

他所指的恐龙是索尼在 94 年演示 PS 机能时的产物，那出色的画面质量和摄人效果至今未能在 PS 上登场。而在今年的展示会上，这条恐龙以更令人惊讶的骨架面貌出现。

当然，所有人都知道理想值和演示画面是做不了数的。非但索尼如此，世嘉在土星甚至 DC 上的表现也有不少夸张的成分。

"他们这样说只是为了报导，"另一个软件公司的开发人员称，"他们根本就没有计算各种特效和数据传递速度。""就算索尼真的能够到达这样的水平，又怎么样？这充其量不过是多边形处理能力而已……开发的环境，游戏的实际质量，这些东西在哪里？游戏不单单是多边形！"

与此相呼应的，是关于 PSX2 演示画面的内幕消息纷纷传出、真假莫测。其中最令人吃惊的就是：当日南梦宫展示的 PSX2 铁拳画面，实际上根本只是稍作处理的 DC 版画面而已！对此传言南梦宫至今没有表态。

不过也有相当一部分的业界人士对 PSX2 表示出极大的兴趣："索尼没有作假的必要——就算实际指标与理想值有一点出入，那又有什么？这已经是不可思议的主机了，我简直无法抑制要为 PSX2 开发软件的欲望！"

持这种心态的软件商并不少，有不少大厂已纷纷表态将会支持 PSX2。不说南梦宫和史克威尔，欧美方面，连 EA、UBI 等都已经有了开发计划，更有不少软件商决定将 DC 版的软件开发押后，准备将主要精力集中在 PSX2 上。

然而这种想法很有可能会是一厢情愿，持有开发 PSX2 软件权利恐怕不会是一件容易的事。

史克威尔在展示了新版本"FF8"部分画面的同时表示，PSX2 所持有的技术是如此的先进和发达，并不是所有的软件商都可以掌握的。能够有实力为索尼新一代主机制作出色游戏的，"不会超过五家"。

这五家中当然包括了史克威尔。如果再算上史氏的干哥 EA 和索尼的盟友南梦宫，真不知道还有哪两家厂商会有这个荣幸。

史克威尔的狐假虎威并非空穴来风。在 PS 后期，索尼对第三方软件商的态度已经有了很大的转变。这其中自然有控制软件质量的原因，但 PS 迅速成长的市场使索尼有恃无恐，恐怕也是一个重要的原因。



"索尼现在对我们送来的样品挑挑拣拣,与四年前完全不同。"一位 PS 软件开发商仍然心有余悸。

其实就算不限制开发商的队伍,开发 PSX2 的游戏也未必见得是一件容易的事。采用 LINUX 系统的消息一旦落实,开发商们绝对会伤透脑筋。

"我实在不知道他们为什么要这样做,"某 PS 第三方软件公司 A 称,"建立自己的 LINUX 系统将是一件非常麻烦的事,没人真正愿意那样做。那套系统对你根本没用。"

索尼自己对 LINUX 的解释是:"PSX2 现在之所以暂时使用 LINUX 系统,是因为索尼希望 PSX2 有一个稳定的开发环境。"

索尼的麻烦还不单单在软件上,PS2 能否按照预定日期推出,现在也还是一个大问号。

"PSX2 的芯片号称采用世界上最先进的 0.18 微米技术加工,这非常不错。"美国硅谷的一位电脑工程师说,"不过据我所知,目前全世界只在硅谷有一条 0.18 微米芯片流水线,而且要到今年夏天才能够完工。日立为了造这条流水线花了超过 1 年半的时间,就算索尼实力雄厚,我也实在无法相信它可以在一年内,凭空建造这样一条流水线并投入正式生产。"

这位电脑工程师或许轻视了索尼的能力,但是业界却不能忘记,东芝为索尼开发 的那块"情感引擎",原本采用的是 0.25 微米的技术。记得当初日立把 SH-4 从 0.5 改到 0.30 微米导致了 DC 大幅度的减产,索尼呢?

很多事情似乎不是一句:"这是索尼"(THIS IS A SONY)就能够解决的。

事实上,除去芯片的问题不谈,索尼 2000 年 3 月推出日版 PSX2 的计划也似乎不尽合理。

"我不知道他们是不是疯了或者脑子有毛病,但是三月绝对不是销售新主机的好时候。"日本东京一家电玩专卖店的老板称,"只有圣诞前才是销售新主机的唯一良机!"

业界的看法与这位老板相同,他们更倾向于相信索尼会在 2000 年底发售新主机——除非索尼真的发了疯。

"PSX2 推出,你以为急的是世嘉?才不是呢!"《次世代》另一篇文章称,"急的是索尼。它本来可以躺在全球 5000 万台 PS 销量上睡上一大觉的——如果不是世嘉的 DC 把他逼急了的话:没有到万不得已,索尼有什么必要推出新主机?"

对啊,世嘉。我们几乎把她给忘了。在 DC 刚刚露头时,索尼曾经表示,新世代主机是杀手锏,不到关键时刻不会撒手。现在离梦工场出台不足半年,"DC 杀手"便匆匆出笼,是否意味着时机已经成熟,索尼所谓的"关键时刻"已经到来呢?如果是的话,这时刻也来的太快了!

世嘉企业正式宣布,到今年 3 月底,其新世代主机 DREAMCAST 在日本的销量已超过 100 万台,软件总销量达 500 万份,比当初 SS 或 PS 达到这一指标快了整整一倍还多!其中"索尼克大冒险"一份软件的累计销量便超过了 37 万份!比起 FF8 来说这也许是一个小数字,但是对于一个全新的主机来说,没有比这个数值更让人惊叹的了!

我们不得不看看世嘉。

黑暗笼罩世嘉帝国

说到"索尼克大冒险",就不得不令人回想起日本最大的电玩杂志"FAMI 通"对其所做的评论。当时杂志对该游戏打了 38 分(满分 40),这本来并不是什么希奇的事,希奇的在于评论后的附注:"这是一个完美的游戏。但是我们之所以没有给"索尼克"打满分,是因为这是一个新主机的新游戏,如果现在给了满分,以后(DC)还有好作品就没法评了。"

确实,对于面临黑云笼罩的世嘉帝国来说,优秀的软件无疑是对付 PSX2 最有利的武器。

不过,好游戏并不是那么易求的——尤其是大手软件商社的支持。

当史克威尔和南梦宫联袂展示卓越的 PSX2 演示画面时,人们不禁担心起 NAMCO 是否会再次食言。

"南梦宫肯定不会为 DC 制作软件了,你难道没有看到永濑丽子在索尼的主机上更为妩媚吗?"一位业界评论人士这样说到。

虽然如此,南梦宫还是正式宣布了 DC 版的"灵魂能力 2",而且凭着其一贯认真的态度,该作品在东京游戏展上获得了很高的评价。

史克威尔的坂口博信最近也宣称要为 DC 制作游戏:"最近业界流传着 SQUARE 为世嘉制作'最终幻想'的消息,实际上这只是我们试作的一个'最终幻想外传'。我本人对制作 DC 游戏很感兴趣,不过是否正式出版还要公司董事会通过才能决定。应当说,以前的游戏主机是不能充分展现史克威尔游戏内涵的,不过目前的主机已经可以达到我们的要求了。"

南梦宫和史克威尔态度的好转,对世嘉来说无疑是有益的。不过有趣的是,尽管业界和评论界都把南梦宫和史克威尔当作是世嘉能否获胜的最有力的因素,世嘉迷们却完全不是这样想的。

"世嘉最有力的第三方软件商是 CAPCOM,还有 SNK。"一位香港的电玩迷如是说。事实上,在香港和台湾许多媒体所做的调查都显示,CAPCOM 和世嘉自己是决定 DC 命运最主要的力量。

其实第三方软件公司永远是不可靠的,真正能够决定 DC 命运的只有世嘉自己。如果世嘉的 RPG 能够出现超越"FF"系列的佳作,如果世嘉的家用软件在玩家的心中能够达到南梦宫的标准,胜券在哪边已是非常清楚的了。

世嘉要达到这一点,必须靠自身的努力。"樱大战"系列是一个成功的范例,而且这个系列也已经决定要在 DC 上继续发展下去,但是光靠真宫寺一个人的力量是完全不够的。

"世嘉的劣作——确切的说是完全不考虑家用玩家的作品——还是太多。街机玩家或许对"VF3"和"世嘉拉力 2"的移植是满意的,但是对家用玩家来说,这两个作品还远远不能与'魂之利刃'或者'R4'相比。"日本业界一位资深评论员说,"DC 上还没有出现真正的家用游戏,世嘉所下的工夫还远远不够。"

似乎是与这种说法对应,世嘉从去年底开始连续开办了几次声势浩大的新闻发布会,重点推广铃木裕的恢弘巨制"莎木"。从玩家和业界的反映来看,宣传似乎是达到了应有的效果,日本"FAMI 通"所做的每周调查显示,"莎木"已经成为日本 DC 玩家最期待的游戏。但是铃木裕能否为 DC 带来新生仍然值得怀疑,而且其游戏概念也有颇值得商榷的地方。

"我怀疑'莎木'是否能够获得真正的成功。铃木裕从来不玩 RPG,也从来不喜欢 RPG,很难相信这样的游戏能够对抗史克威尔的作品。"那位日本评论员谈到莎木时极不乐观,"铃木裕没有编故事的能力,我担心'莎木'最终会蜕变成一个无聊的动作游戏。对此世嘉不是没有先例的。如果'莎木'失败,对世嘉的打击将是致命的。"

这个目前被列为日本玩家期待游戏第三位的节目将分多个系列推出,8 月份将首先推出包含前 16 集故事的第一张光碟,到年底也许将出到 48 集。世嘉希望当 PSX2 真正崭露头角的时候,日本市场上已经有了超过 300 万台 DC 主机和一百种以上的软件,这将是世嘉帝国与索尼讨价还价的主要筹码。

按照目前主机普及的速度来看,300 万台似乎并非是可望而不可即的。更何况世嘉还拥有另一个颇具杀伤力的武器:降价。

"世嘉表示欧洲版或者美版 DC 的发售价会从预定的 250 美圆降到 200 美圆以下,"一位参加了 3 月美国软件开发者大会的软件商称,"也许届时会以 150 美圆甚至更低的价格发售无 MODEM 的 DC,这对于索尼具有很大的牵制力。"

"明年圣诞你可能会看到这样的一幕:你来到街头的电玩专卖店,看到橱窗里陈列着 PSX2 和 FF9 的演示画面,你被那样的画面惊呆了,于是对自己说:'就是它了!这就是我所期待的!'然而一看价格:399 美圆,你也许会考虑一下:'我的天,花 399 美圆买一台游戏机,是不是太贵了!'。接着你把眼光移到一旁的 DC,画面上正在展示你所喜爱的索尼克和同样令人激动的'莎木',你看看标价:149 美圆!于是你很快的便会作出决定,走进店中把 DC 搬回家。"

《次世代》杂志所描绘的情景很可能真的会发生。业界不会忘记当初世嘉是靠什么在美国战胜了不可一世的超级任天堂:价格和软件。

但是无论如何,晚于 DC 推出的 PSX2 绝对具有超越 DC 的实力和效果。世嘉自己也非常明白这一点,STOLAR 在索尼宣布 PSX2 后召开的记者招待会上指出:不要忘记 DC 是被设计成可以随时提升的系统。

STOLAR 表示世嘉会推出 DVD 系统的 DC,不过要"视情况而定",主机的处理能力也是可以作提升的,玩家可以把 MODEM 拆下来换上新的多边形处理器。

不过世嘉此举未免有点多余,游戏机的玩家似乎对这种方式的提升并没有什么兴趣。MD 和 SS 都自称可以提升机能,但无一不在这方面惨败而归。如果世嘉真的推出 DVD 系统的 DC,对领先一步购买了早期型号 DC 的玩家来说根本是一种打击。

"世嘉现在的关键是要稳定玩家的心态,而不是讨论硬件的提升。DC 才推出了 5 个月就要提升机能是绝对不负责任的。"业界评论道,"从软件上解决这个问题才是比较技巧的。"

与索尼 PSX2 可以 100% 兼容 PS 游戏相对应的是,网络中也开始流传 DC 要制作 SS 模拟器的消息,虽然这个 DC-SAT 软件被证实只是谣言,但是世嘉在否定这个谣言的同时也显示出了对它的浓厚兴趣:"我们对模拟器的提议非常有兴趣,从技术上来说这是完全可行的。不排除世嘉着手制作这种模拟器的可能性,不过一切还在计划中。"

这无疑为"从软件上解决"做了最好的诠释,然而还有来自美国的更为

大胆的计划：一家模拟器的开发商正在研制供 DC 专用的 PS 模拟器，届时 DC 用户可以使用 MODEM 通过网络 DOWNLOAD 相关软件，从而达到在 DC 上玩 PS 游戏的目的。

"DC 具有足够的内存和强大的实力，模拟 PS 绰绰有余。用户只需将模拟器读入内存，再放入 PS 游戏就可以使用了。"该软件的开发商如是说。

这种行为将对电玩业带来一片混乱。如果在 DC 上可以玩齐所有的 PS 游戏(编者：再次强调仅仅从理论上来说是完全可行的，目前尚无正式的软件推出)，索尼和世嘉都会哭笑不得，但是对玩家来说却是莫大的福音。

"索尼在模拟器的官司上已经输了，网络也没有办法禁止模拟器的推出。所以 DC 的 PS 模拟器一旦以网络版的形式推出，谁也无法阻止。"日本业界评论员在谈及相关消息时称。

DC－PS 模拟器的出现，无疑是业界从行业垄断向多元化发展的一个讯号。无论 DC－PS 模拟器是否会成为现实，这种一台主机、多元软件的形式绝对是打破垄断的最终手段，就如同索尼对于微软的挑战。

垄断与多元

微软在电脑业中的垄断是一把双刃剑：一方面，许多公司对比尔的独断专行表示了相当的不满，另一方面又对 WINDOWS 系列平台依赖有加。在比较 LINUX 和 WINDOWS CE 两者的时候，我们一方面必须看到 LINUX 的效率和适用，另一方面又不得不面对 WIN CE 的普及和实用。

就在正式宣布 PSX2 之后不久，索尼又宣布了世界性的大裁员。去年伤痕累累的家电和电脑芯片部门被迫大幅度消减员工被纳入了索尼的直接管理之下，而唯一赚钱的媒体部门索尼音乐和负责游戏的 SCEI 则成为总公司最为器重的干将。在家电市场已经饱和、娱乐业竞争趋于激烈的时候，索尼把目光转移到了未来的媒体系统上。

SONY 决心挑战微软帝国，如同当初决心挑战世嘉和任天堂的统治一样。

要成为世界的霸主，这是唯一的选择。

无独有偶，比尔·盖茨在索尼发出挑战信号不久开始了他的世界旅行，除了推广他的新著"数字神经网络"之外，比尔对网络及媒体格式的统一表示了浓厚的兴趣。在中国这个潜力巨大然而危险重重的市场上，比尔发表了与四通、海尔等企业联合开发未来网络电视基准的声明；在香港，微软主席显示出了对建立"数码港"的支持；在日本，盖茨支持通产省建立以世嘉 DC 为媒体、WIN CE 为系统的网络电视连通标准。必须看到，DC 的用户将在网络化上得到很大的便利，他们可以很容易地将自己的普通电视变成网络电视，很将 DC 变成与外界沟通交流的桥梁。通产省采用世嘉而不是索尼的技术规格，也许主要的原因便是微软。

索尼在这样的环境和压力下，选择的是一条有希望却相当冒险的举动。

玩家和业界期待着 PSX2，同时又担心 N64 的悲剧在索尼身上重现；开发商们期待着微软垄断的结束，却又担心新系统给自己带来更多的不便。世界就在这矛盾中交流和发展着，胜利的天平不知倾向何方？

"很多人以 PS 和 WALKMAN 为例，试图证明索尼在娱乐界丰富的经验足以保证这次新世纪主机之战的成功，其实未必。"日本业界资深评论员称，"索尼并不是没有过类似的失败，至少在家用录象机的制式竞争上就曾经一败涂地。"

所谓录象机制式的竞争指的是当初索尼以 β 格式对抗松下、日立联合推出的 VHS 格式，竞争的结果相信大家在自己家中都可以看到。索尼自己最终也不得不生产 VHS 制式的像带和主机，同样的，DISCMAN 和 MD 也远没有获得 WALKMAN 那样的成功。

"索尼现在所有的，是 PS 打下的良好基础。全世界 5000 万的支持者，是索尼最宝贵的财富。世嘉所要做的，是必须重新收买回这些玩家对自己的信心，索尼所要做的，是要保证他们不会被世嘉所收买。"

其实，谁胜谁负，对于玩家来说并不是非常的重要。选择游戏主机，并不是自民党或者民主党在议席上的激烈争夺，关键是玩家自己要有喜欢的节目和游戏。日本有不少人至今还沉溺于超任的魅力中，恐怕没有谁会指责他们不识时务。

事实上，无论世嘉此次是胜是负，其性格都是非常可爱的。如果没有世嘉，也许我们现在还生活在任天堂的垄断之中，玩着山内先生强迫我们接受的软件。世界是多元的，玩家的要求也是多元的。世嘉和索尼的出现，只不过是满足了人们这种多元的要求而已。

从这个角度讲，世嘉还有索尼，之所以能够一直得到广大玩家的支持，恐怕就是这个道理——哪怕他们即将展开的，是新世纪最危险的战争。

黑云压城 山雨欲来——DC VS PSY 之二

文/特约撰稿人 王骏生

消息说，索尼已于四月一日突然发售 PSY(编者：即 PS 后继机种，前译 PS2)，数百万台主机销售一空；消息说，美国世嘉总裁 STOLAR 已经下台，原因是他居然让女性演员扮演索尼克来推广 DC 主机，是可忍而入交昭一郎不可忍，故此让他滚蛋……

这些当然都是愚人节新闻，是作不得真的。不过多少也折射出人们一些现时心态，更何况 DC 的发售突然出现停滞，这可不是愚人节的游戏。

来势汹汹的 DC 在 HOD2 等大作出现前出现了一个令人吃惊的回档，一星期仅卖出 9800 多台主机，创下当周日本最低记录，不仅无法比拟 N64，连 BANDAI 的 WONDER SWAN 与之相比也不逴多让。这固然与软件支持力不强有关，同时与索尼宣布 PSY 也有千丝万缕的关系。更令人不安的是，这种情况出现在 TGS 大展即将召开的前一周，确实令世嘉的拥护者浑身一颤，眼见得已是黑云压城，山雨欲来，生死相杀就在眼前。

说到 TGS 展，似乎远不如人们所想象的那样有趣。索尼除了在摊位上大卖 POCKET STATION 之外，并没有展示任何有关 PSY 的资料；世嘉所推出的 DC 游戏大多也已是耳熟能详的冷饭级作品，除了世嘉自己的"莎木"和南梦宫的"SOUL CARLIBUR"尚可一玩之外，别的便连提都不用：D2 是照例的推迟，CAPCOM 的"生物危机·代号维罗尼卡"则招来试玩者的一片痛骂——对鲜血和僵尸有兴趣的玩家拥挤在 PS 前看 CAPCOM 另一部 A·AVG"DINO CRISIS"(恐龙危机)的实际行动来表示抗议。这种状态不由得使人怀疑世嘉是否还有继续与索尼周旋的勇气。

虽然没有太多的新闻，但是 TGS 上传出的几个信息依然有趣。消息之一便是不少大软件商们在秘密聚会之后，纷纷表示退出 DC 而转向 PSY；消息之二便是 CAPCOM 私下里到处散布今年 12 月 3 日要推出 PSY 版的"生物危机 3"的谣言。虽说这些消息还需要时间来证实，但是其来源渠道之确定让人无法拒绝相信。

索尼 PS 全世界 5000 万台的销量具有令人无法回避的亲和力，回避这一切无异于自杀。

就在 TGS 展后不久，入交昭一郎又忽然发表了一次目的不明的奇怪演讲：他公开承认 PSY 的机能是 DC 的 2.5 倍，这大约算是世嘉对索尼新主机的正式表态，并且把即将展开的 DC 与 PSY 机能之争扼杀在了摇篮里。虽然其后入交称世嘉仍然有信心把斗争坚持到底，并希望玩家不要被索尼的糖衣炮弹所击中，但 SEGA 的所谓对策也着实令人不安。

入交的 DC 新计划不外乎三点：卖硬盘、卖 ZIP 驱动器，升三维 DC 机能。且不说这三大计划毫无新意、尽在我等愚民意料之中，单看看其中并未有针对软件的任何措施，就够让人汗颜的了。想当初入交倒中山时那种意气风发、挥斥方遒，力陈软件之重要性的举动，现在已全然不见，新世嘉的面貌只见得三天新鲜，便又成了中山隼雄的时代。

细细看看软件，世嘉真是没戏。排在计划中待产的作品，除了夏天推出的"莎木"和"SOUL CARLIBUR"之外，就只有年底的"生物危机·代号维罗尼卡"和明年的"樱大战 3"。以这样的软件和 PSY 决斗简直就是杯水车薪，螳臂当车，前景无论如何不见光明。

阴风惨惨，世嘉险矣。就在本稿成文之时，又传来美版 DC 提前到今年 5 月、以 199 点 99 美圆之单价销售的消息，而且据说主机配备 56K 小猫与 DVD 驱动设备，笔者闻言则当场昏倒——非是兴奋，乃绝望也。

世嘉此战原是可以输的，但现在已输不起；索尼此战本是未必赢的，然现在已大半胜券。或许世嘉把力量都集中在了 5 月 12 日的 E3 展上，但谁知不会遇到 SONY 的迎头痛击？愿 E3 能给入交带来好运。

虎豹之争与虎豹之像

“说实话，写稿时有些拿不定，本来很想写成另一种文章，但想想那样不太好。因而作罢，文章便成了‘观赏性’的趣味读篇（算吗？）”——作者

~浅析 CAPCOM & SNK 的微妙关系~

撰文、配图：上海 水無月 REI / 责任编辑：天师（特别致谢 ShadowPhoenix）

编者按／关于“谁是大师”的问题似乎已成为当前一个非常重要的研究工作？各地稿件雪片般飞来，各派玩家畅所欲言。然而为了“避嫌”，唯有删除攻击性文字一法，故令被刊登之文章水准有失。好在近日又收到一篇令人惊叹的投稿，实乃天意。因作者研究问题的视角颇为独特，图文掷地有声，遂决定立即编排，愿同广大与格斗有缘人共享之。

■ VOL．1 引

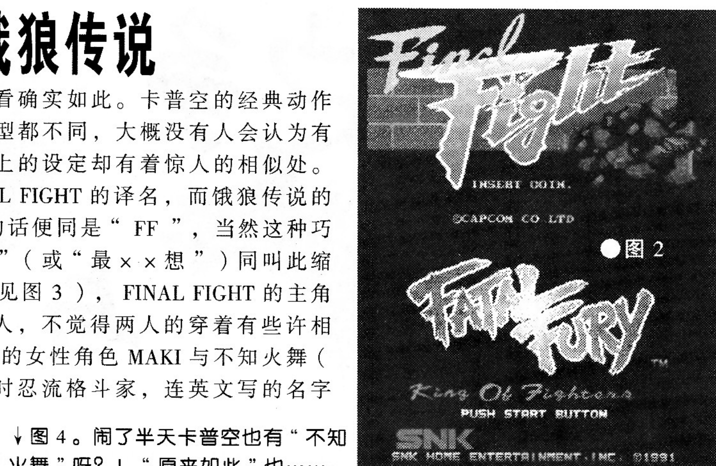
今日 GAME 业界中能扛二维格斗对战游戏大鼎的只有 SNK 与卡普空两家了。虽然历年都有其他公司推出过作品参入格斗界，但能引导该领域整体的只有上述二家。事实上，两家公司的较量早在业界出现对战型游戏之前便已开始，那是一场延续至今的持久的、经历过优势地位的变化的、且在未来相当长一段时间都未必能分出胜负的竞争。在早期（八九十年代交替之际）同样以开发营业性游戏（街机）为主的 SNK 几乎不对卡普空构成威胁，当时卡普空已有数款成名大作上市并独领风骚，以清版动作游戏及射击游戏为代表，如 FINAL FIGHT、名将、圆桌骑士、1941 等，SNK 也推出过类似的游戏力图与之抗衡，动作类和射击类的都有，但却无法盖过卡普空的光芒。不过从那时起，本文的主题已经诞生，就是犹如虎豹之争的两家公司所推出的游戏竟也有着虎豹般的相似关系，当时最好的例子便是卡普空的 FINAL FIGHT 和战场之狼及 SNK 的 BURNING FIGHT 和怒（见图 1）。之后两家公司在各自的发展中又不断出现类似的游戏或游戏中类似的设定，其中很多是玩家显而易见或在杂志上明确指出过的，比如：在 SNK 的饿狼系列及龙虎系列中相互客串过角色并由这一设想实现了梦之对战的 KOF 系列的推出，而卡普空的 X－MEN 中也客串过豪鬼，并同样出现了“X－MEN 对街霸”及续作 VS 系列。**然而仔细研究一下两家公司的作品会有一些更有趣的发现，两家公司的游戏中有些内容的相似程度几乎到了不可思议的地步。**下文便着重剖析几处不太容易被玩家发现或了解的相似之处。



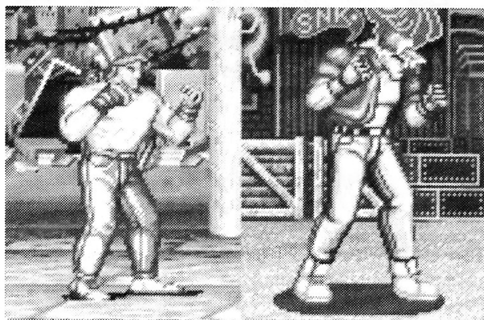
↑图 1。从《都市流行·酷》可知，70 年代的慢跑鞋，除了各厂商的 LOGO 不同，多么相似！环境所限，别太较真儿，业界经过一定的发展，各厂商必会找到出路（就像今天的阿迪达斯发明了天足概念，锐步研发出 3DMXLITE，想相似都不容易）。遥想当年，SNK 在射击领域还是很有实力的，特别是 86 ~ 88 年间。

■VOL．2 快打旋风vs饿狼传说

“这是完全不相干的游戏嘛！！”表面上看确实如此。卡普空的经典动作游戏与SNK的成名对战游戏连最起码的游戏类型都不同，大概没有人会认为有关系吧。但这两个游戏各作为一个系列在内容上的设定却有着惊人的相似处。首先看标题（见图2），快打旋风是原名FINAL FIGHT的译名，而饿狼传说的美版名称是FATAL FURY，若两者都取缩写名的话便同是“FF”，当然这种巧合随处可见，也有史×威×的大作“太××士”（或“最××想”）同叫此缩名。接着想请读者看一下两FF一代中的主角（见图3），FINAL FIGHT的主角CODY与FATAL FURY的主角TERRY同是西洋人，不觉得两人的穿着有些许相似之处吗？再请看同是在两部FF二代中新登场的女性角色MAKI与不知火舞（见图4），大马尾辫、性感且魅惑的古装、同时忍流格斗家，连英文写的名字都只差一个字母，这些…应该是…巧合吧。



●图2

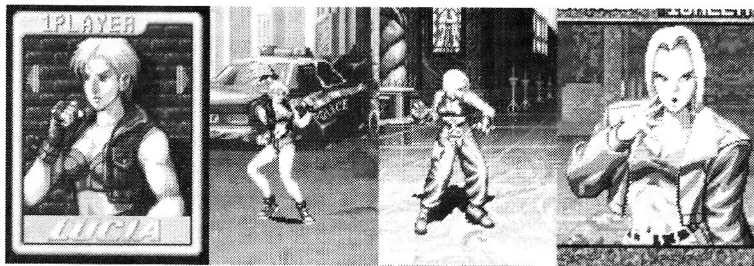

↑图3。这是怎么回事？难道仅仅是巧合？



↓图4。闹了半天卡普空也有“不知火舞”呀？！“原来如此”也……

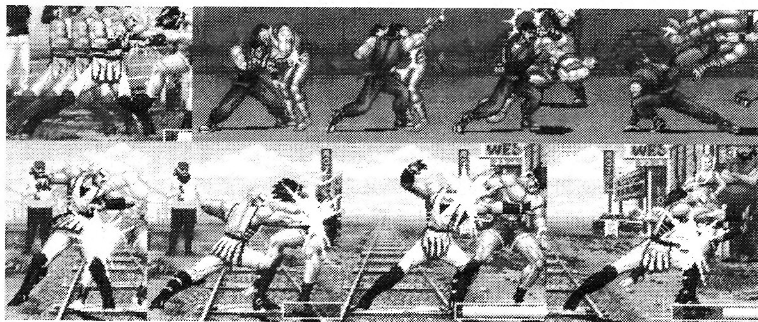
再请看同在两部FF第三代作品中新登场的女性角色LUCIA与MARY（见图5），同是白人女性且上半身穿着的品味颇相似，这……也应当是……巧合吧。接着，请看贯穿于历代两部FF系列中的两位男性准主角ANDY与GUY（见图6），两人不仅同习忍流，且招式都有几分神似：图中上半是GUY在FF3中突进时击中敌人所产生的连续技，其第一击与左方ANDY的斩影拳几乎如出一辙；而这四段连技与下方ANDY在’95中新增的击臂背水掌也颇形似，前三式的动作大致相同，第四击同是打飞对手的结束动作，看来忍者的武功都很接近？

若回顾一下两个系列的角色关系设定（见图7），ANDY与舞的恋情是众所周知的（稿外话：S．P君一定比谁都更知道），从’97中的特殊开场便可对两人的关系一目了然；而在FINAL FIGHT2中MAKI所营救的姊样レナ则是GUY的未婚妻，即GUY是MAKI未来的姐夫（稿外话：MAKI似乎尚未有恋人，我说S·P君还是追她去吧！）。



↑图5。这两个人是什么干系？不在于穿得如何如何像，“神似”值得研究。




↑图6。这两个人的招式倒也罢了！没什么太过相似的地方。

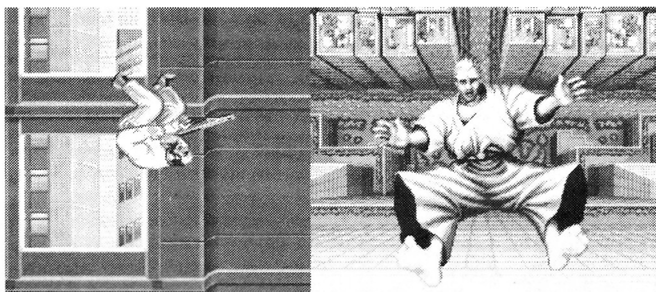

←图7。凯这家伙，没想到也这么有人缘，自己不去救心上人，倒让人家MAKI去救。可见其练武神流的功夫练入了迷。S·P君，努力呀！

再者，两部FF系列的1～3代所发生的场所跨度也有类似（见图8），FIANL FIGHT一代发生在METRO CITY，而二代则打到了全世界（且3代的地图都比1代有纵深感）。另外，两部FF一代的的BOSS的场所都在高楼中（见图9），吉斯的GEESE TOWER还是非常著名的。同样的，FF一代中的BOSS最后都从所在的高楼中被打飞跌出楼外，FF三代中的BOSS也都在高楼中（是指吉斯），BLACK被高压电死，吉斯则被烧死（死了吗？），看来作反面角色的下场都蛮惨的。可惜的是FINAL FIGHT只出了三部，否则我大概也写不出此文了。



↑图8。这地图简直就是完全……确实太相似了。





→图9。“坠楼”肯定不是什么好事儿，怎么在这一点上，两家公司还这样相似呢？难道“坠楼”竟成了香饽饽不成？编者直接怀疑这也是“巧合”。→巧合？更像是“借鉴”。

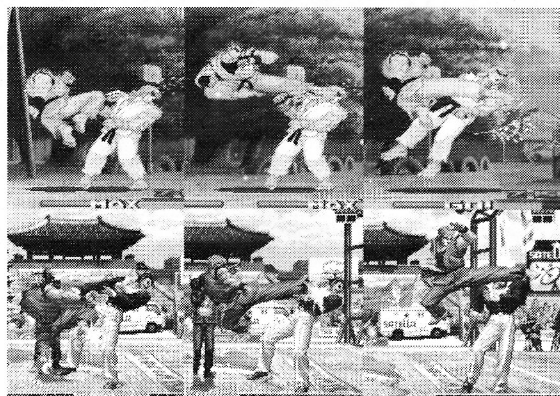


●图11

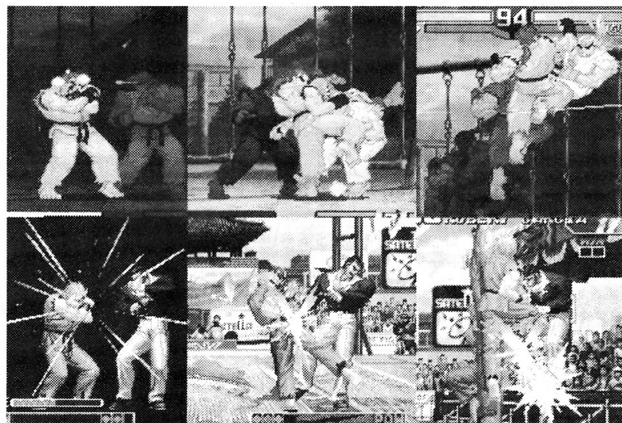
↘卡普空『借鉴』了SNK的『构思』。

■VOL．3 坂崎良vs丹

曾有人说过“龙虎”中没有力气的坂崎良虎煌拳很像丹的我道拳，受此启发的本人发现，其实丹与坂崎良的相似之处远不止这些。在此我们先做一个小实验：把“龙虎”中二位主角的头部与身体进行重组看看会发生什么？把罗勃特的脑袋转接到坂崎良的脖子上之后（见下一页的图10）……实在是有些惊人吧？尽管画风完全不同，但若用文字描述的话几乎难以区别。不仅如此，仔细想想卡普空和SNK确实都有把丹与良设定为バガ（笨蛋）的用意。虽然对良的拥护者很过意不去（不知丹有无拥蛋？）（编者话／丹的起身震空我道很不好惹哦！此人和苏杜姆、桑吉、伯迪一道，堪称街头四大散人，其共同点为：人物憨傻，招式滑稽，威力奇大，防不胜防），不过二人的确都是各公司的搞笑代表。请看二人的胜利姿势（见图11），空手道バガ似乎都爱露出半个肩来夸耀胜果；请大家看丹的断空脚与良的飞燕疾风脚（见图12）同是3HIT的必杀技，姿势几乎一致，只是二人第二式与第三式的顺序有所颠倒；还有，二人的超杀“必胜无赖拳”与“龙虎乱舞”（见图13），近乎相等的起手式，同是一阵海扁乱舞，最后都以升龙对空结束。



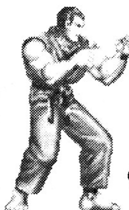
←→图12和13。这卡普空是何居心？



……想"出的角色呢？
卡普空看似老实厚道兼"朴素"，可内心一点也不……







●图 10

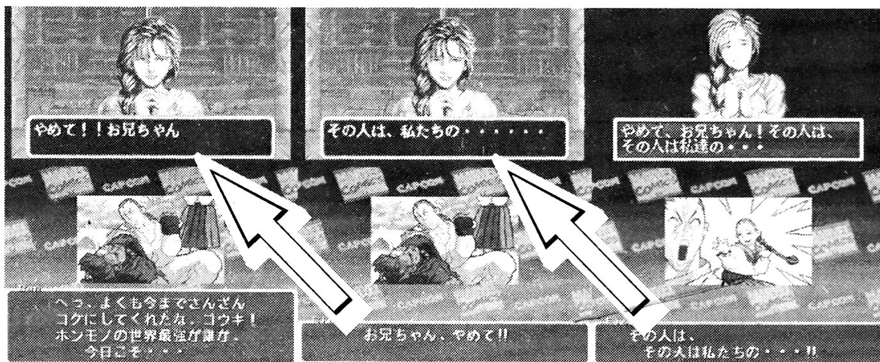


←在卡普空正派格斗中，此人十分悲壮，用必胜无赖拳打击杀父仇人 SAGAT 时，此招最后一记升龙是伴随着他哽咽的嗓音来发出的，颇令人刮目。当然，在卡氏邪派作品中，这家伙纯属找乐儿之巨星。

不可思议的相似远未结束。@ # $ %^& * !……

又请见图 14，图中上部是出现在龙虎一代爆机与龙虎二代开场中ユリ的台词，玩过或了解龙虎的人应该都知道相关的剧情，这也该算是 SNK 相当经典的对白了。可问题是图的下部，出现在"MARLEL 超级英雄对街霸"中丹的 ENDING 画面，居然有和龙虎中完全相同的台词！若连省略号后的内容也相同的话，那生化豪鬼岂不是成了已死在 SAGAT 手下的、与丹有些关系的人了吗？而且也从未听说过丹有个（连发型也一样的）SISTER，结论是——完全是爆笑的 ENDING！也亏卡普空想得出来，而丹也无愧为 CAPCOM 的首席"白痴"……（值得一提的是，JALECO 公司曾在超任上推出过的"RUSHING BEAT"也与龙虎一有着完全相同的剧情和 END，这到底是……？？）

看到这儿，你也许有点厌烦了，别急。请看丹的另一式超杀"挑拨传说"（见图 15）为何会和ユリ从龙虎之初登场起便保留至今的胜利姿势如此相似（特别是腰部以上的倾斜角度）？总觉得，坂崎一家子都被卡普空给"损"进去了。又及：不知 SNK 有无同感？但 98 中由莉的同一胜利姿势确实有变动……



↓图 15。卡普空，真有你的！



←图 14。这已从"神似"发展到"公然照抄"了。说明有人不服气。何苦如此呢？可见卡普空宁可"没事偷着乐"，也不"有话好好说"，看来两家公司的关系还算说得过去？要不怎么能……

■VOL．4 收尾

卡普空与 SNK 都是笔者所喜欢的游戏厂商，经常见杂志上有某派玩家抨击另一方公司的游戏，这样不好。此二家公司各有相同的优缺点，也有不同的优缺点，大家也是玩 GAME，不必非去藐视和攻击他人的喜好。也有文章指出应检讨己方是否也存在与对方相同的缺点。在本人的观点看来，卡普空无疑是曾有过绝对优势的公司；但值得钦佩的是 SNK 穷追不舍的精神，该公司为此付出了沉重的代价，多少个对战系列，包括龙虎、饿狼、侍魂……等等，才得以换回今日与卡普空旗鼓相当、分庭抗礼的局面，这是多么不容易啊？而卡普空失去优势的关键在于街霸Ⅱ轰动后未能紧守已成为广大玩家新热点的对战 GAME 领域而给了 SNK 绝好的机会，或许卡普空当时仍认为自己的市场优势在于拿手的清版动作游戏吧？（在街霸Ⅱ成功后，当 SNK 相继推出数个对战系列的时候卡普空则在制作发售以清版动作为主的游戏如 FF2、FF3，自己的对战游戏仅有恶魔战士一代和 X－MEN 几部，市场份额想必远小于 SNK，略显保守的思路有点像任×堂的 6××D 系统哦！）。所幸的是，卡普空能及时将战略重点准确地放回对战领域，也因此形成了今日双雄割据的局面。本人撰此文并无褒贬任一家公司之意，谨借此文望众玩家与笔者一道，关注两家公司的发展。^－^



↑京的姿势与始祖街霸中的隆一样。名为"SNK VS CAPCOM"的游戏已预定在 NGP 主机上发售（肯定是 Q 版）。不过像上图这样的游戏则不大可能，正派格斗有个角色的"名誉"问题……



最终幻想VIII

～引用原作对白的小说攻略～

斯考尔从服务生的托盘上拿起一杯酒，却又发现自己根本不想喝酒，刚才的动作只是长期训练养成的习惯。他慢慢地走到角落里，瞥了一眼舞池中热闹的景象，就陷入了沉思……

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

揭开SEED的真正目的、魔女的出现原因以及斯考尔与拉格那的微妙关系……

"砰、砰、砰……砰"这轮快攻之后，斯考尔虽然没占到多大便宜，却也感觉到西弗的动作有些迟缓了，特别是最后几下，他几乎来不及在枪刃上贯足力气。于是斯考尔决心在下轮快攻中震掉他的枪刃，让这个在巴拉姆学院中最目中无人的家伙尝尝失败的滋味。

然而他确实低估了西弗，自傲者的自尊心是可以令人不择手段的。只听"波"的一声，斯考尔被西弗的魔法掀翻在地，好在学院规定训练中不能发魔法，使西弗稍有迟疑，来不及凝聚更强的魔力，但他也决心对任何敢于向他挑战的人给予痛击，一道寒光正向斯考尔前额击落……

斯考尔下意识地弹了一下酒杯，并紧盯着映在杯中的伤疤被渐渐扭曲。不知为什么，他总是无法对西弗燃起恨意，甚至有时会产生亲切感，似乎有道不为人知的线索将二人系在两端。

"抱歉……西弗将是你们小队的队长。"奎斯提丝无奈地说。她虽然是这次毕业考试的指导教师，却无权调配人员，结果斯考尔又与西弗分在了一组。而西弗更是不把老师放在眼里，仗着自己是学院里的风纪委员，很随便地把奎斯提丝记入违纪名单，理由是她没注意到他的自傲。这时，希德院长前来送行。

"这次考试共有12名学员参加，并分成A至D四组。你们要去的地方是个真正的战场，因此……"他环视着众人的眼神，"你们要真正的作战！"我们巴拉姆学院所训练出来的是最优秀的战士，他们被称作SeeD。这次的任务将有9名SeeD同行，即使你们被全歼，他们也足以完成任务，而你们则应该学习他们的榜样，服从他们的命令，顺利通过考试，获得SeeD称号！

事实上，这次实战考试比预料的要简单。事件的起因是加尔巴迪亚正规军大举入侵多尔公司，并在49小时之内占领了多尔市区及近郊。为此，多尔公司出资雇佣SeeD战士来收复失地，然而加尔巴迪亚军队在修复了电波塔之后就迅速撤离了，而这也使斯考尔等人获得SeeD称号。

斯考尔仍然靠在角落里，不停地转动酒杯，那杯中的酒却没有洒落半滴。这正是他心不在焉的表示。

"嗨，斯考尔，从现在起我们做朋友吧。"

斯考尔注意到了赛尔那激动的表情，但是他不想说话。

"哈，尽管为了SeeD，你还是与过去一样。不过那样才象你。"赛尔离开时多少有点失落，但以他的个性，又处于这个专为新SeeD诞生而开办的舞会上，相信那种不愉快的心情不会维持五步以上。

就在这时，舞池中出现了一张陌生的面孔，一张俊美的女性面孔。她的视线快速地扫过人群，突然注意到了一个与舞会气氛格格不入的男子，在对方做出反应之前，她就走了过去。

"这儿最酷的人就是你了。能请我跳舞吗？"

面对着这女子热情的邀请和动人的微笑，斯考尔依然报以沉默。

"难道你只和自己喜欢的女孩跳舞吗？哼，那么现在开始喜欢我吧！"

"……"

"不行吗？"那女子继续追问。

"我不会跳舞。"斯考尔终于吐出五个字。

"没关系！"陌生女子一把将斯考尔拉进舞池，"我正在找一位朋友，可我总不能一个人进来。"她一边说，一边捉住斯考尔那妄图逃开的手，硬生生地按在自己的腰间。然而一曲未了，她似乎已找到了那位"朋友"，仅对斯考尔点了下头就匆匆离去。

斯考尔干脆走出屋外，想避开所有人。但奎斯提丝已经跟了出来。

"你的考试成绩相当优异啊，"忽然她变了种语调，"刚才的舞也可以得满分。"很明显，她看到了那一幕。

"谢谢。"斯考尔说的两个字就象齿轮发出的声音，生硬而且冰冷。看到奎斯提丝没有离去的意思，就又补上一句："你还要做什么？"

"你能和陌生的女孩跳舞,却不能忍受同我站在这里吗?"

"老师站在旁边,学生当然会不自在。"

奎斯提丝无奈地笑了。"好了,我想今晚和你去那个所谓的'秘密场所',就是那个熄灯后学生们偷偷约会的地方。"

"去那儿干什么?告诉大家'你们违反了校规,请回自己房间去'吗?我讨厌干这种事。"

奎斯提丝换上了命令的口吻:"立即换便装,在训练设施入口集合!这是,我最后的命令……"

当二人步入"秘密场所"时已过了午夜,奎斯提丝隔了许久才开口:"我,奎斯提丝·图瑞普,从今以后,不再是教官了!和你一样,也是SeeD。说不定今后还会一起执行任务。"

"是吗。"又是那种齿轮一样的语气。

"他们指责我没有作教官的资格,说我指导学生的能力不够,因此……被解职了。"奎斯提丝的肩头抽动了一下,她深吸了一口气,缓缓地说道:"我15岁就成为SeeD……17岁担任教官,到现在还不到一年,难道,"她突然停下来,努力控制着情绪,"难道我真的不行吗?我作过各种努力……你在听吗?!"

斯考尔仍旧注视着别处。"你还要说下去吗?我讨厌这样,对于别人的不满和不安……我即使听到也不会说什么的。"

"我并没有希望你说什么,只要你能这么听着我就很满足了。"

"那你可以对着墙说!"这真是意料之外,情理之中的回答。

"难道你从来不想让别人倾听你的感受吗?"

"自己的事只能靠自己。"斯考尔开始迈向出口,"我不愿背上别人的包袱。"

就在离开的路上,二人从怪物爪下救出一名女子,斯考尔猛然想起,自己曾在医疗室里见过她。不,绝不止那一面,他觉得那面孔十分熟悉,却记不起更多的细节。

来到训练设施入口处,奎斯提丝叫住斯考尔,说道:"不论是谁,都不可能独自一人生活下去的。"短短一句话,斯考尔却几乎是以生命为代价才真正理解了它。

翌日,斯考尔、赛尔、以及从托拉比亚学院来的转校生赛尔菲,得到了一项任务;前往廷帕镇,协助当地的反政府组织完成一次行动,由斯考尔出任队长。他们在巴拉姆乘上洲际列车,按计划将直达位于加尔巴迪亚大陆东海岸的廷帕镇。可能是第一次任务的关系,三个人都有点激动,就连斯考尔也不时地搓动手上的戒指。但最不可思议的是,三个人几乎同时做了同样的梦。

直到踏上廷帕站台的时候,斯考尔依然在怀疑那不是梦境,他觉得自己的头脑一直是清醒的,只不过象被装进了另一个人的身体——拉格纳的身体。他差不多能控制那人的一举一动,可是所有的过程又象是已经安排好的。拉格纳、奇洛斯、沃德身着加尔巴迪亚正规军制服,穿过森林回到首都德林市,拉格纳有意将两个战友带到旅馆酒吧,因为他决定向意中人表白,希望多些人来壮胆。可是他还是由于紧张半途而废,反倒是对方——茱利娅小姐邀他在客房共叙心声……

"廷帕的森林已经变了。"接头的暗语把斯考尔猛然拉回现实。

"那里还有猫头鹰。"斯考尔淡然答道。

于是,三名SeeD登上了反政府组织森林猫头鹰的火车,而他们的头目居然是她!

"你……是那晚和我跳舞的……你是SeeD吗?"虽然已换上了便装,那女子还是立刻认出了斯考尔,兴奋之余更搂住他的脖子转了个圈。

斯考尔觉得有点别扭,不过必竟要完成任务,只得冷冷地答道:"请不要太夸张了!"同时把她推出怀里。

"可我太高兴了。虽然一直在向巴拉姆学院申请,却从没能雇到SeeD。看来直接找希德院长是对的。"

"他就是那天你所找的人吗?"斯考尔问道。

那女子摆了摆手,"是西弗。我和他比较熟,希望 德也是他帮我介绍的。"

"好了,我要去找我的队员。"斯考尔不想再进行这种聊天式的对话。

"好吧!对了,他没来吗,西弗呢?"

"嗯……他不是SeeD。"斯考尔犹豫了一下,终于直言相告。

"是吗。"那女子显出瞬间的失望,"对了,我叫莉诺雅。说起来SeeD的舞都跳得不错。"

"因为那是必修课。"斯考尔有意作出严肃的样子,"混入舞会,接近目标……只要有助于完成任务,什么都要掌握!"

在作战会议上,斯考尔一直保持着沉默,因为那象在过家家。不仅没有军用地图和详实的情报,就连所谓的沙盘也是个玩具模型。莉诺雅他们实在是太业余了。

"森林猫头鹰"早在18年前就开始以廷帕为中心,进行反抗独裁的革命活动,但总统德林获得了胜利。莉诺雅目前的部下华兹和佐恩的父亲,也就是"森林猫头鹰"的奠基人,在廷帕沦陷的那天被当众射杀。两位老人的死虽然激励了新一代的年轻人,却使组织的实力大打折扣。今天的行动是18年以来最大胆的计划,所有的组员都期待着,期待着那个为全加尔巴迪亚人所痛恨的德林总统被绑架到廷帕。然而……



虽然干掉了德林的替身,但斯考尔明白,这只是麻烦的开始,真正的德林必然派军队缉拿他们。华兹又送来一条情报:德林正准备在廷帕的电视台发表电视演

说。斯考尔本来怀疑这情报的真实性，但他又想到了多尔公园的电波塔，那是世界上最后一座电磁波传送塔，而廷帕又拥有最后一座支持电磁波发射的电视台。莉诺雅等人马上蹲成一圈开始新一轮作战会议。斯考尔再也不想与这些门外汉合作，不料莉诺雅递给他的合同书上写的有效期竟然是：即日起，至廷帕解放当日止。

大独裁者德林的大段演讲其实只想说一句话："我将借助魔女伊迪娅的力量，把整个世界握于掌心！"是的，自古以来，每个魔女都拥有无边的法力，亦有分明的善恶之心。没人知道她们是如何出现的，即使是她们自己，在演化成魔女之前也毫不知情。只有一点可以肯定，德林有了魔女的支持，足以拿下三个地球。

正在这时，西弗如神兵天降，轻松地把枪刃架上德林的肩膀。忽然之间，伊迪娅出现了，动作之快，连近旁的奎斯提丝也无法阻止她带走西弗。更严重的是，这意味着全世界的SeeD学院都可能受到报复性攻击。无奈，一行人前往最近的加尔巴迪亚学院暂避，谁知斯考尔又一次被莫名的力量投入拉格纳的身体。

这回拉格纳等人奉命搜查正被艾斯塔人发掘的古代遗迹，却陷入与艾斯塔卫兵的苦战。斯考尔拼尽全力也只能令拉格纳到达悬崖上的出口，除了跳海别无他路。

座落于大陆中部的加尔巴迪亚学院丝毫不比巴拉姆学院逊色，这里虽然不传授G.F.召唤术，却以空中部队和狙击术而闻名于世，由此诞生的SeeD不仅枪法出众，而且个个都会驾驶单人飞行器，被称为是会飞的SeeD。此时，斯考尔等人正在接待室等待消息。

"情况如何？"斯考尔一见奎斯提丝就问。

"学院方面已经没事了。总统袭击事件被认为是西弗的单独行动，"她停了一下，"并且已经处刑了。"

莉诺雅再也坐不住了。"已经处刑了？他成了我们的替罪羊了！"刹那间，她的脸上变幻出无数种哀伤的表情。"他总是那么自信，无论什么事都比我懂得多……我也曾经很喜欢他。"她背过身去，眼睛盯着地毯。

"男朋友吗？"赛尔菲问道。

"怎么说呢？我想是的。可现在……我什么也不能再说了……那只是美好的回忆了。"

"虽然是个讨厌的家伙，但毕竟曾经是同伴。"塞尔说道，"可能的话，一定要替他报仇！"

斯考尔不由得心头一颤，"曾经喜欢……曾经是同伴……西弗，你已经成为回忆中的人物了。"他心中想着，"如果我死了的话，也会被这样议论吧，像这样加上过去时被人随便地议论，所谓死就是这样的吗？！"他忽地想起奎斯提丝在训练设施入口处讲的话，感觉到前所未有的自卑，终于按捺不住压抑的心情大声喊道："讨厌！我讨厌这样！"

"斯考尔，你怎么了？"

"我讨厌，"斯考尔咬着牙说道，"我讨厌被别人加上过去时。"说完就冲出房间。

学院之间经过秘密磋商，决定暗杀魔女伊迪娅解除世界危机。计划第一方案为实行远处狙击，如果失败再进行第二方案——近身格斗。于是阿威恩这个出自加尔巴迪亚学院的神枪手加入了队伍。

德林市内全是一派节日景象，最出乎意料的是，这次行动的后援竟然是加尔巴迪亚军部头面人物——卡威上校，同时也是莉诺雅的父亲。莉诺雅从儿时开始就有一颗自由的心，她痛恨德林的独裁，不能忍受父亲的助纣为虐，毅然投身于革命活动。今日重逢之迹，却又流露出丝丝亲情。

卡威上校的暗杀计划十分周密，利用当晚魔女的花车游行，使斯考尔和阿威恩潜入大总统府，而奎斯提丝则带另一队守在凯旋门控制室，等花车一到就放下铁栏，迫使花车停下，与此同时，阿威恩的子弹将穿透伊迪娅的心脏。

事件发展得实在出人意料，不可一世的德林家飞娥一样被伊迪娅烧死当场；西弗居然没有死，反倒成了魔女的骑士，常伴伊迪娅身边；而被安排在卡威官邸的莉诺雅又天真地以为可以骗过魔女，结果险些被当成祭品。好在这些还不足以打乱所有的计划。阿威恩捡起早已放好的狙击步枪，悄悄地蹲到最佳位置上。

"难道你在发抖吗？"斯考尔问道，他发现了阿威恩的反常。

"好象，好象真的不行。"阿威恩小声答道。

"阿威恩・基尼亚斯！！"斯考尔几乎是在大叫了。

"不，不行。"阿威恩把整张脸都藏到帽沿底下，"我不能开枪，到了关键时刻我就不行了。假装幽默也好，故作姿态也罢，那都不是真正的我。"

"好了，开枪吧！"眼看着魔女的花车已经出现在正前方，斯考尔也是万分焦急。

"我的子弹是射向魔女的，这将是载入历史的大事，这将改变全世界的未来。只要这样一想……我害怕，害怕一个人承担这些。"

"听我说阿威恩，"斯考尔不得不试着去安慰别人，"大家都在等着你，打偏了也没关系，你开枪吧！以后的事就交给我们，你把它当做是信号就行了，是让我们发起行动的信号。"

"……只是信号……"阿威口中念着这句话，猛然间端枪在手，看不到一丝的颤抖，面如止水身似铜铸，只有嘴唇在不自觉的开合。4秒钟之后，一发子弹在毫无征兆的情况下离膛射出。

虽然阿威恩不象他自己认为的那样脆弱，但是伊迪娅却比想象中的还要强。当那粒足以载入历史的子弹在飞及眉心70公分处时，被一道无形的墙弹飞了。斯考尔搓了一下自己的戒指，而后驾车直奔凯旋门，西弗的阻挠不足为患，魔女才是他的目标。

伊迪娅抬起右手，魔法的力量急速压缩着周围的空气，转瞬间固化成三道尖锥，她心念一动，三道尖锥已飞至斯考尔等人近前。斯考尔堪堪避过要害，还是正中肩窝，就连整个身子都被掀翻过去。他第一次伸出了求助的手……

文/ZLZ、LP　责编/PERFECT



幻想水浒传 2

~努力集齐 108 名角色吧~

108 名可加入的角色；错综复杂的势力割据；由 6 人参加的战斗系统，看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。早在 96 年崭露头角的一代就为玩家留下了良好的印象，相信凭借 KONAMI 的实力，续作的各项设定都将更加完善。

PS	厂商:KONAMI	类型:RPG
	发售日:98 年 12 月 11 日	

集结宿星的力量，扫荡邪恶的帝王！

回到根据地的二楼广场，弗查告诉我他是杜里巴市的使者，由于杜里巴市受到凯宏王国进攻，所以想请我们帮忙，答应后(第二项)我们离开了根据地。(请将队伍中的同伴都变为女性)来到古斯古斯之村(クスクスの村)，在通过左方的桥时同伴会被调戏(第一项)，这时有一个女人出手相助，我谢过她后她就会加入。(第一项，再选第一项)走向右方的船坞，我们又看见了大河及任空，赌骰子赢大河 500 元后他俩就会加入。回到拿达道之街，在水闸处找到天忠，再次与他单挑(第一项)，获胜后他就会加入。

在根据地的广场处大河（タイ・ホー）答应了驾船的工作（先把他换入队伍中），于是我们来到根据地中的船坞，乘船到西面的尼古温士度之街。(レイクウエストの街）到达这里后可以在一间屋子中找到老婆婆多喜（タキ)，与她交谈多次后她就会加入。(第二项)这时大家可以先回南翼市找到枪手古利夫(クライブ)，答应带他到尼古温士度之街后他就会加入。(第一项)

回到尼古温士度之街，古利夫在宿屋中拿到了艾沙留下的信。出村向西走找到杜里巴市(トウーリバー市)，刚一进市我就和一个长了翅膀的小孩撞了个满怀。(在宿屋二楼会碰到一个想要开防具店的人汉斯，请他到根据地开店的话他就会加入。(第一项，再选第一项))在市政厅的外面，我忽然发现刚才弗查给我的通行证和所有的钱全被刚才那个小孩偷走了。于是我们在市中的飞翼族居住地找到了那个小孩，追逐他一番后我向他要回通行证（第一项)，不料被他逃走了。回到人类居住地，弗查正被一个叫烈特利的人痛骂，我在说明情况后（第一项）我们来到市政厅，市长马加尔说他们的实力不足，需要我大力援助。在宿屋的二楼我又遇见了那个会飞的小孩，他问我是不是军队的领袖，回答是(第一项)后他就飞走了。第二天再去找市长马加尔的时候看见他正与烈特利大吵大闹，不久烈特利就气愤地走了。

我们想到杜里巴市的精灵居住所找烈特利问刚才的情况，无耐守卫不让进。在返回市长处的途中又遇到了那个小孩茶子(ナヤコ)，又是一番追逐后我们跟着他进了一个下水道，在尽头战胜一只大老鼠后我才发现这个下水道原来通向精灵村(コボルトの村)。这时烈特利出现，他说杜里巴市市长想要私自与怒加签订休战协定，把杜里巴市交给凯宏王国管理。我听后，觉得这是敌人的策略。(第二项）回到北方的杜里巴市，凯宏王国的将军杰巴和古拉乌士正匆匆离去。在会议室中我向市长说明了利害关系，马加尔也认为我说得对，决定第二天就和凯宏王国终止停战协定。

第二天，恼羞成怒的杰巴一听到消息就立即派人进攻杜里巴市。此时弗查叫我去精灵居住地找烈特利帮忙（第二项)，找到他后，他却不帮忙。(第二项)不久，我方的援军赶到，杰巴一看形势不利就只好撤退了。来到会议室，马加尔感谢我们救了杜里巴市，还把烈特利和弗查给我当帮手。(出村时，茶子也会加入)

大家先回根据地把茶子（チヤヨ）和源源（ゲンゲン）换入队中，然后回到杜里巴市，在精灵居住地可以找到嘉波查，在地下通道的一条秘密通道内可找到薛特（シド)，然在道具屋中多买几个炸巴爪鱼（タコスフライ）就可以离开了。

来到尼古温士度之街，先找到浴室职人哲(テツ)，只要不停地吃八爪鱼令身上冒出热气再找他对话他就会加入。在宿屋中的左边会遇到紫郎(シロウ)，赌骰子赢他 500 元他会加入。宿屋右边会遇到一对情侣——希格斯和汀格露。

来到南方的精灵之村(コボルトの村)，希格斯说要进入精灵之森找传说中的独角兽，于是他们就去找村长，村长叫他们第二天再来。

第二天，汀格露病了，村长说她中了独角兽的咒语，叫我们去南翼市取蓝之石。大家先回到根据地，在防具屋中买一个木之盾，一个替身地藏（身代わりじぞう)，再到南翼市买一个风之封印球，在道具屋中取得蓝之石后就到一间屋子中找发明家亚多里(アダリー)，可以请他加入。(第一项，第一项，第二项）回到精灵村，村长叫我去风之洞窟

取红之花，然后又让我到杜里巴市地下通道取绿之铃，全部取来后（真累呀）村长说汀格露只是在装病，她想考验一下希格斯。

来到上方的精灵之森，在尽头我们终于找到了传说中的独角捷古弗烈。两人心愿已了，于是加入了队伍。

回到根据地，在里面可以找到厨师海瑶（ハイ・ヨー），答应开餐厅后（第一项）他就会加入。然后大家把古利夫（クライブ）换入队伍，从杜里巴市的精灵之村离开，先往北再往东可到达米祖市至绿山市的关卡，在这里可以找到小惠（メタ）和机关丸（からくりまる）加入。向西来到森之村，在里面古利夫碰到了一个和艾沙十分相像的女子，她说真正的艾沙已经去了玛芝路达。（在市中还能找到若叶（ウカバ）和多利（トニー），不要忘记）。

回到根据地二楼的广场，修说绿山市似乎被宏凯王国占领了，让我们去调查一下。睡过一觉后我就带上一些较像学生的同伴向森之绿山市，弗查说绿山市的学校今天开学，要我们改名以新学生的身份进入。

进了市里，我们看见一个叫莲娜（ニナ）的女孩被欺负，菲历赶忙上前搭救，莲娜因此对菲历产生了好感。

进入中间的学校，向接待员艾美利亚（エミリア）报告后，她就会介绍学校的设施。再往里走会听到一些人谈论市长失踪的事，回去问艾美利亚，可惜一无所获。在学校左方的宿舍我们又遇上了莲娜，她见到菲历后十分高兴，于是就带他四处游玩。在宿舍报到后，管理员分配我们到二楼休息。到了夜晚，莲娜突然出现，她威胁奈奈美说如果再碰菲历一下就要她好看，奈奈美则十分气愤。

第二天早上我们在宿屋的旁边看见兰度正在搜寻市长迪妮祖（テレーズ）的下落，而且旁边还跟着一群不满市长的人，幸亏保镖阿新及时出现才把兰度赶走。阿新离开后，我们便跟着他，希望能找到市长的住所，但是一会儿他就跑得无影无踪，我们也只好回宿舍休息。醒来后进入学校，在左边遇见了莲娜，她又威胁了奈奈美一番。市中心弗查不知为什么而遭到村民的围攻，于是菲历立即上前帮忙，在弗查口中取得了一些情报后我们回宿舍休息。

午夜，奈奈美说她听到了怪声，于是我们四处搜寻，忽然看见一个黑影走过，追过去，在一个地窖里黑影消失了。我不经意地碰了一下墙边的灯，轰隆一声，一扇门开启了。穿过秘道，我们发现已经来到了学校。在菲历的指引下，我们在左方的雕像处找到了机关，又开启了一扇门。进入山路，在里面找到市长迪妮祖，原来她为避免王国军的追捕一直躲在这里。回到宿舍，我们继续休息。第二天，在市中心兰度以重赏捉拿迪妮祖，而且我们还惊奇地发现祖儿已投靠了怒加。比莉加一看见祖儿应当高兴地走了过去，我们一看事情败露，立即把比莉加拉了回来，在干掉几个士兵后，我们逃向学校的秘道。在秘道中迪妮祖说已经知道了凯宏王国悬赏捉拿她的事，还说要自己出去应付。

回到学校，我们立刻上前阻止凯宏王国军捉拿迪妮祖。战斗了一会儿，莲娜带了村民来帮忙，兰度见我们人多势众就逃跑了。

由于兰度随时可能带人回来，我就带着迪妮祖从秘道离开，保镖阿新则留下阻止敌方的追捕。回到根据地，休息了一晚，修希望我到玛芝路达骑士团找帮手，我们就立即向绿山市北面的玛芝路骑士团之山路进发。（带上古利夫）

尊严

在山路中（マチルダ骑士团ハの拔山道），可以遇上碧琪（ビッキー），这样大家在根据地就可以直接转移到不同的地方。

进入了骑士的集中地洛克亚古斯城（ロツクアツクス城），骑士团长葛度说他们无能为力，然后就让红队队长卡苗带我们到会客室。第二天，我们来到会议室希望能说服葛度帮忙，但他已经去外面应付刚出现的流氓了。我们立即去下方的城墙观察战况，这时凯宏王国军出现了，他们将流氓一一杀掉。事件结束后，蓝队队长米高洛度夫对凯宏王国十分不满，于是他一个人走向东面的关卡。去阻止凯宏王国攻占米祖市。

在去关卡的途中我们经过了街道之村，在宿屋中遇见了堪富利（ハンフソー），他请我们在宿屋中睡上一觉。第二天早上一出宿屋我们就听到有一个人想到北方的洛帝山找龙，回宿屋找堪富利商量，他叫我们先休息，明天一起去洛帝山。

来到北方的洛帝山，我们遇上了一个鸟人，打败他后可以救出一个村民。村民说在这里听到了龙的叫声，于是我们便跟着他进去看看。果然，在里面发现了一条可爱的小白龙。

在洛古亚古斯城的宿屋古利夫打听到了艾沙的消息。去拿达道之街（ラダトの街）终于找到了艾沙，她与古利夫作出决斗，但古利夫技不如人，败下阵来。

来到玛芝路达之关卡（マチルダの关所）找米高洛度夫，并且带他一起去米祖市。（第二项）进入米祖市，在左方的入口会看见一名村民被杀。回到洛古亚古斯城，团长葛度还是不想帮忙，于是米高洛度夫和卡苗决定舍弃身上的骑士勋章，加入我军。

回到根据地，休息一晚后修告诉我拿达道之街被占领了，叫我和域陀去看看情况。

赤日

拿达道之街中充满了凯宏王国的人，杰巴说为了公主和祖儿的婚礼，要在这里进行宵禁。（第二项，第二项）

回到根据地，修已经准备好了夺回拿达道之街。战争开始后，烈特利对修要他做前锋表现得十分不满，过了一会儿他就撤退了。休息一晚后，修决定再度出战。战斗进行了一会儿，烈特利的部队突然出现在杰巴的背后，打了敌方一个措手不及。再战斗几个回合，敌军就会撤退，而杰巴父子则被我方所擒。

回到根据地，修问我如何处置俘虏，我决定恳求两人加入（连选三次第二项）。这时有一名士兵送来了密函，里面说怒加刺杀了自己的父王加利斯，杰巴听后十分气愤，

就决定加入我军，手刃怒加。

我在根据地的入口处遇上了斯拿（シーナ），他说要找域陀，我让他去二楼的广场。来到广场，斯拿说他的父亲是多兰王国的大统领，想和我军同盟。（第二项）临行前，伐列度说要回南翼市一趟。来到南翼市的市政厅，伐列度感叹以往和平的日子，然后他就振作起来，决定向多兰共和国进发。

来到拿达道之街的水闸处，我们乘船来到下方的巴娜之村。（バナーの村）到达巴娜之村后，大家可以先补充一下物资，然后从上方离开村子，进入巴娜之村的山路。在山路中打死一只大虫后我们来到了多兰共和国的首都——古利古美士达城。（グレッグミンスター城）

进入了王城，与大统领班图交谈了一会儿后（第一项，第二项）他就答应与我们一同对付凯宏王国，于是他叫来巴利妮亚和香澄，问我想要哪一个作为同伴。（第一项为女剑士巴利尼亚，第二项是忍者香澄）临走之时，利班图还将瞬间之镜交给我，这个镜的作用是在大地图上使用可以立即回到根据地。最后，一定要记住买一个青磁之壶（せいじのつぼ）。

了结

回到根据地的广场，修说怒加正率领大军前来，叫我们尽快休息，准备明日决战。第二天，烈特利的部队在拿达道之街遭王国军埋伏，于是我们立即前去营救。但是敌方军力强大，所以烈特利还是全军覆没，遭敌方生擒。回到根据地，修要想想计策，叫我们先回去休息。回到房间准备休息时，津纬叫我陪他回家去取点东西，然后就离开了。

休息了一夜，我带上津纬（ツアイ）来到乌比之村（リユーベの村）北之山路。回到他的家中，津纬的儿子智就会加入。到根据地将小白（シロ）和一名少女（如若叶，奈奈美等）换入队中，再带上一个音 SET（音セット），然后进入玛芝路达骑士团（マチルダ骑士团）之山道，可以找到巴杜（バド），他送了我两个倾听之封印球。（这是重要物品，不能装备）来到森之村，只要持有音 SET 就能让歌利鲁（コーネル）加入。来到精灵村（コボルトの村），帮游牧人由苏捉回三只羊后她会加入。然后进入精灵之森，在大树处独角兽捷古弗烈会加入。回到杜里巴市（トウーソバー市）人类居住地，在纹章屋中可找到纹章。

回到根据地的广场，我们准备与怒加一战。进入战场，投降了我军的杰巴用计将怒加引入了我方的包围圈，但是就在我们以为大功告成的时候敌方的援军突然出现并且在数量上大大超过了我方，幸亏路克及时出现。用魔法重创了敌人。我军才得以成功撤退。

回到根据地，众人都对怒加的大举进攻束手无策。在一楼的大厅，我看见烈特利平安回来了，他说怒加要在夜间偷袭，要我们尽快做好准备。

到了晚上，怒加果然来偷袭，根据计策我军的三队人马会一一出现和怒加周旋，当他逃到无路可退时就与我作出单独决斗，不过他负伤太重，终于被我击毙。

消失

怒加终于死了，奈奈美的心情好像也格外的好，总是吵着要我带她四处走走，我也只好答应了。来到南翼市，在门口我们遇见了骑士麦斯米利安（マクシミリアン），再往里走，在宿屋中又碰见了一个流浪的好孩安娜妮（アンネリー），到市政厅的右方草坪处听她唱歌她就会加入。（连选第一项）在交易屋外可以找到一个叫奇利（キリイ）的人，他要找曾经到仙特遗迹寻宝的人，我告诉他雅历士的住处后他就离开了。（第一项）回到根据地的道具屋，奇利说什么也不相信遗迹内的宝物是一棵普通的药草，我对奇利说明了情况后他就走了。再次到南翼市的交易屋外不断找他对话他就会加入。

来到古斯古斯之村（クスクス村），在宿屋中我找到一个叫嘉玲（カレン）的舞蹈家，按照她的节拍跳舞后她就后加入。在屋外，凯宏王国的国王祖儿派人来与我们同盟。

回到根据地，使者古鲁根说了和约的事后就走了，众人都认为凯宏王国不怀好意，但我还是决定前往米祖市（第二项）和祖儿谈判。乘船到东北方的歌洛尼之村，出村后再向北就可以来到米祖市。进入左上方的通道我们来到了会议厅。没想到祖儿在这里设下了陷阱，逼迫我们投降。这时域陀赶到救出了我们，但是比莉加因为见到祖儿太过开心，所以留下来不肯走。由于情况危急，我们只得离开。

回到根据地，奈奈美有点心神不定，我就到她的房间安慰了她几句。在根据地的入口处，一个叫高游（ユウユウ）的人急急忙忙地跑来，他说她的姐姐被吸血鬼尼古洛特抓走了，要请我帮忙搭救。

来到精灵村（ユボルトの村）西南方的龙口之村，然后走到上方的山路，在山路中可以找到灯笼山三兄弟的头目杰治姆（ギジム），他谢过我后，我们就左行来到虎口之村。

离开了虎口之村，大家可以先回到拿达道之街（ラダトの街），只要身上有青瓷之壶鉴定师利布兰度（レブラント）就会加入。在酒场中可以找到假扮主角的人贺尔。（ホイ）来到水闸处找到施姆尼（シモーネ），她会向你要蔷薇之胸针（バラの胸かざり），在巴娜之村（バナーの村）买到胸针再交给他他就会加入。然后回根据地换若叶（ワカバ）入队，来到虎口之村西面的古罗姆之村（クロムの村）。在村中宿屋的附近我们碰到了若叶的师父龙翔翔（ロンチヤンチヤン），由于他没钱付帐，所以在村中躲了起来，找到他后他就会加入。

在北方的丹图市我们又找到了拉乌拉。进入村长家，他问我是不是来帮忙除掉吸血鬼，我说是的（第一项），然后他就让我们到二楼歇息。过了一会儿，市长的女儿妮妮尔说外面出现了许多僵尸，出外一看，果然是尼古洛特，但是丧尸兵很多，我们也不敢轻举妄动，回到市长家时，都市同盟军的吉斯（ジエス）和侯撒（ハウザー）也来了，但当他们看见我后便十分生气，说我们与凯宏王国是一伙的，还叫市长不要相信我们，然后他俩就独自去对付丧尸兵了。市长古斯达夫又问我是不是来帮忙的，回答是（新一项）后

我们便去休息。午夜，在奈奈美的房间，她说了一些厌恶战争的话。

第二天早上，吉斯已经去对付丧尸兵了。由于丧失兵数目众多，我们必须救他出来。来到市长家右方的矿山，没走多远就遇见了尼古洛特，由于没有星辰剑，我们完全处于被动，我靠着辉盾之纹章的魔力才保住了性命……

可能是刚才一战太劳累的缘故，我一醒来就已身在古罗姆之村，而且丹图市市长的女儿妮妮尔还失踪了。我正想出村时，正巧遇上了吸血鬼猎人刚，他说有一个叫萨拉的女子正在追捕尼古洛特，来到虎口之村，战胜萨拉后她就会加入。

由于丹图市已经被丧尸兵占据，所以我们在古罗姆之村休息一晚后走向村子东面的山洞，在里面战胜了巨石怪再通过矿山就可以回到丹图市。来到最上方的教堂，尼古洛特已经再捷难逃了，我们很轻松地就战胜了他，萨拉也取回了被尼古洛特偷走的月之纹章。再回到古罗姆之村，持有视窗 SET(まどセット)的话就能让邓高(テンコウ)加入。

回到根据地休息时，凯宏王国的露西亚前来偷袭，打败她后我就把她放走了。

星殒

第二天，修会率领大队人马攻打绿山市。战斗胜利后我们由绿山市山路潜入敌人内部。在途中又遇到了刺客露西亚，打败她后就可以进入绿山市。在里面我们遇到了敌方的首领级人物尤巴，他还不甘心绿山市被夺，于是就召唤出一条骨龙来对付我们。

在根据地的广场中，修宣布了下一步的战略计划。而我们在绿山市的山路中发现了祖儿，他无奈地向我宣战，然后就走了。

攻入了米祖市后，我们在市中心遇上了很多狼，由于它们数目实在太多，我们就只好撤退。

来到古斯古斯之村（先带上域陀)，在打铁铺中可以让狄沙尔加入，然后到绿山市的学校中取得银槌（シルバーハンマー)，再将我的武器打到 LV15 就可以乘船到歌洛尼之村找源将加入。至于剩下的同伴嘛，应该都不太难找了，具体办法请参看同伴加入表。（找不齐 108 位同伴是看不到完美结局的）

完成后回到根据地，在修的房门外听到他想让杰巴在我方攻打玛芝路达时攻打米祖市，让敌方顾了头不能顾尾，杰巴虽知九死一生，但还是答应了。第二天，众人集结在根据地的广场，门之纹章的继承者妮古拉多再次出现，解开了辉盾之纹章的封印，这样我就可以使用辉盾之纹章的 LV4 魔法了(威力强大)。

进入洛古亚古斯城内部后，大家一定要记得在旅之封印球前记录，因为下面的剧情是会影响最终结局的。

我们在城堡的顶层见到了祖儿，他要和我进行最后的决战，我不肯，这时候葛度从后方出现射出了四支箭，我立即大叫：“奈奈美！”(第二项，反应时间要在一秒之内才能完成选项，成功之后我就会作出防御动作）可惜奈奈美还是中了一箭，倒在地上。我和祖儿怒不可当，三两下就将葛度打倒。祖儿离去后，奈奈美要我叫她最后一声姐姐，我就照办了（第一项)，不久修赶到，他立即让神医丰安查看奈奈美的伤势。

旅程

在根据地的医疗室外，我正在焦急地等待奈奈美的消息，不久丰安出来了，他告诉我奈奈美的伤势严重，已经无法医治了……（刚才选项正确的话，丰安就会让修到医疗室密谈）

第二天，修说现在是反攻的大好机会，于是我就下令攻打凯宏王国的首都。离开广场后没走几步，我终于因为心力焦瘁而晕倒在地。当我醒来后，在修的房门外听到苹果问这场战役的胜率是多少，修说是 50%。

以后的剧情就是决战了，笔者在这里给大家一个比较理想的出场阵容，他们分别是：域陀（装备了返刃之纹章和怒之纹章后攻击力强大无比)，路克（魔法力在 108 星中可称得上是第一位)，藤太（最好的回复系法师)，刚（看似不太强，但他的破魔力为 A，装备了破魔之纹章后打总关底比较合适)；米阿渣斯(数一数二的魔法师)。

终于到了决战之日，我带上五位同伴向凯宏王国首都——皇都路路奈依禽（皇都ルルノイエ）进发，在干掉最后的关底双头狼后(先打它头上的封印球，再打两条腿，最后打头)，终于结束了这场旷日持久的战争。

走到王座前，祖儿早已不知去向了，这时整座王城都在摇晃，显然是快要塌了，大家都叫我快走，但是我却要去找祖儿（第二项)。情况危急，同伴们都将我硬生生地拉走。在根据地内，众人希望我成为国家的领导人，我却不答应(第三项)。

回到卡罗之街，我回到道场后方的大树处，取回了童年时与祖儿一起埋下的宝物。出村往西北方的天山之顶走去(这里就是祖儿与我立下盟誓的地方)，在这里我见到了祖儿，他仍然执着地要与我决一胜负，我连忙说没有必要再战斗下去（第二项)，但祖儿不听，依然要与我分个高下。我根本不想与祖儿战斗，只是一味地防守。过了一会儿，祖儿问我为什么不攻击，我就让他拿出一个要我攻击他的理由来（第一项)，祖儿说凯宏王国已经灭亡，若世上还有凯宏王国的人一定会引起人民的恐慌，然后就与我继续战斗，但我还是防守，过了一会儿。战斗突然结束，祖儿跪在地上，说他做了背叛者竟然还有人对他这么好，我听后十分感慨，就呼唤了他的名字（第一项)，然后祖儿希望我用纹章了结一切，但我死也不肯（连选四次第一项)，这时妮古拉多出现了，她将我们的纹章解除。当我们来到最初的营地时，修说奈奈美并没有死，只是她太想回家看看，所以尊重了她的决定。

我们回到道场后，终于决定三人一起离开这里，开始新的生活。

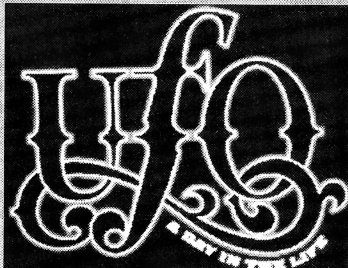
文/康达　　责编/PERFECT

UFO

打破传统 挑战未来

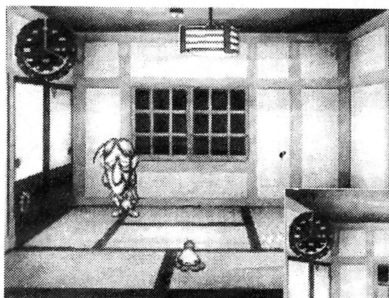
地球历1999年7月，一架载着旅客的UFO，竟然失事坠落在一栋公寓。而玩家将以意外调查小组中一位宇宙人的身份来深入公寓内，寻找其他行踪不明的宇宙人。这就是游戏进行的架构。相对于其他剧情老套的游戏，本作的外星人主角要另类得多。

PS | 厂商：ASCII | 类型：AVG
发售日：预定99年春

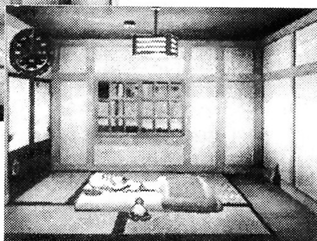


奇特的故事

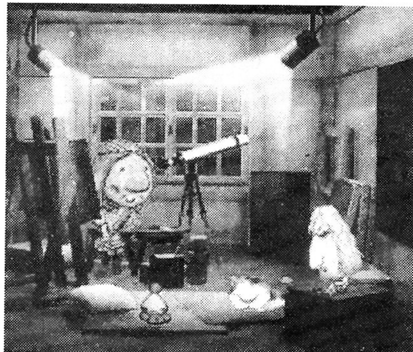
欢迎各位，现在我将要为大家解说有关这次任务的重要资讯。日前失事的机种，是最新的"DIMA.ON"；至于失事原因我们则认为是由于引擎故障所造成的飞行失速；而失踪的地点是银河系第3行星——地球，它是一颗不受宇宙联盟管理的边疆。我们怀疑这栋建筑物就是失事的地方，它是一种被地球人称作"公寓"的洞穴式居住区。由于有50名乘客在那里遇难，所以我们一定要赶快展开紧急救援行动，并且要非常慎重地进行事前的准备工作。以上就是有关这次任务的简报。请各位利用你们头上的侦测器来帮忙寻找遇难的乘客。只要能够感应出乘客的位置，我们就可以马上进行救援工作。但由于乘客们的位置受到宇宙中电磁波与其他气体的影响，因此光用肉眼来看则较不容易发现。但只要各位张大眼睛仔细观察，应该就能够侦测到乘客们的位置。那么接下来就得靠各位的努力了。



↙→问题是，公寓里住着许多不同性格的人，他们是不知道UFO坠毁的，各自按着自己平常的生活节奏过日子。



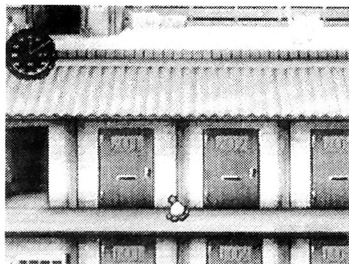
→102号房有位睡觉的老人，而墙壁上的小洞是？主角为了找出遇难乘客的所在，只得认真去了解他们的一举一动。





←↑画面比较细腻。这个画家的工作室里有什么值得注意的地方呢？

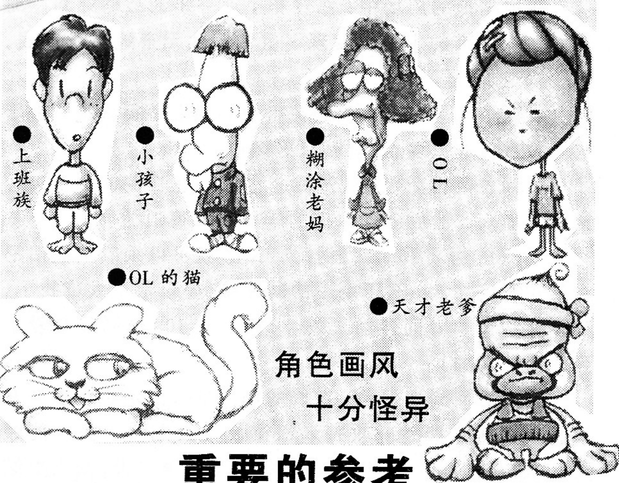
◆这是开发者自"MOON"之后的又一前卫作◆





这位宇宙人就是游戏的主角

↑游戏的舞台则是上面这座公寓。似乎有好几位居民以及约50名宇宙人在里头……。请看，在画面中小得几乎看不清的宇宙人若和人类比较的话，身材实在是……但表情却很丰富。而且，宇宙人的本事也挺大的，它有照相机，可以用来探测被援救对象的特征。注意，救出乘客后，主角行动的时间和范围都会增加。



重要的参考

玩家们一定要想办法找出遇难的50位乘客，但在电磁波及各种气体的影响下，实在很难发现乘客们的下落。就算找到宇宙人也未必是遇难的乘客。但学是有些程序能够发现遇难乘客们的行踪，这里提供给各位玩家参考。

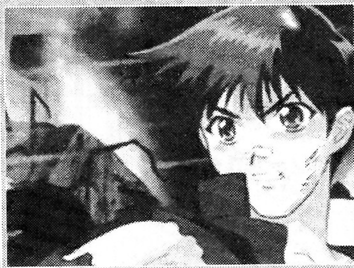
①深入公寓的每个房间内仔细观察，并预测可能会出现的地点②多利用特殊的宇宙相机来侦测宇宙人的特征③洗出来的相片要使用MOTHER(储存宇宙人资料的电脑)④若确定是遇到空难的宇宙人，就要发出求救的信号。甚至玩家还可从其他不在名单上的宇宙人那里，得知一些关于此次发生空难的真正原因呢！

地球守护者

保护地球免受入侵

为了从异次元空间召唤出强大力量而使用的门"次元门"。某日主角突然变成了可以使用这门的"次元门召唤者",而且还被某特高机构任命为必须和未知敌人战斗的特殊部队队长……。以70年代正高速发展的东京为舞台,玩家将扮演主角浮矢瞬,一边过着高中生的生活,一边和被称为"入侵者"的敌人战斗。

PS | 厂商:角川书店 | 类型:SRPG | 发售日:99年夏预定



以70年代的日本为为舞台

从战争的混乱中再度复兴起来的日本,因为经济高度成长期的到来,而使得国家一下子进入了所谓的全盛时期。在东京奥林匹克运动会的带动下,彩色电视、自动汽车开始急速普及,而且高楼大厦也越盖越高。不过,在这样的繁荣表象下,暗地里却有一些未知的敌人开始展开破坏的行动。地球上所发生的多起纷,这一切全是由拥有高科学力的"入侵者"所造成的。人类为了要和这些入侵者对抗,于是便秘密地组成了一个名为伊吉斯(AEGIS)的地球防卫机构。在入侵者特别活跃的东京,这里也设立了集聚人类最新科学力量的极东支部。除此之外,他们也开始积极寻找可以称得上是防卫地球之最后王牌的特殊能力者。结果,具有召唤"次元门"特殊力量的高中生浮矢瞬,他的能力被伊吉斯给看上了。于是,他被任命成为率领特殊突击部队"次元门召唤者"的队长,然后和入侵者展开一连串的战斗。

■生泽琉璃子(下左):成绩优秀、运动万能、品行端正且个性活泼的女孩,与主角同班,担任班上委员。■浮矢 瞬(下中):主角,原本只是个参加剑道部的普通学生,后来潜质被发觉,是个侠义热血汉。■近卫 薰(下右):拥有足以参加奥林匹克陆上竞技的运动神经。个性流行开朗,不过在恋爱方面较晚熟。



★一边过着平静的校园生活 一边随时准备着加入战斗★

在主角所在的盾神高中,平时次元门召唤者的成员们,暗地隐藏伊吉斯极东支部的身份,然后在这个学校过着校园生活。然而,在接到秘密指令后,他们就会前往司令室集合,然后迎击来袭的入侵者。这里要为大家介绍的是,过着校园生活的"AVG"模式和出击后的"战斗"模式的内容。

●AVG模式:

这时,主角一边在校内移动,一边透过与其他学生的交谈,来找寻其他的次元门召唤者,或者是获得各式各样的情报。另外,除了主角之外,极东支部的次元门召唤者成员全部是女性,因此本作也备有和这些女孩子恋爱的要素。透过与女孩子的交谈,将可以提升她们的依赖感,而这,将对战斗有很大的影响。



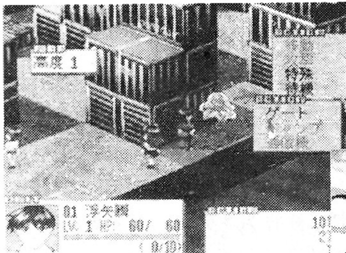
←在室内发现小薰。到底主角有没有办法让女孩子们好好地相处呢?



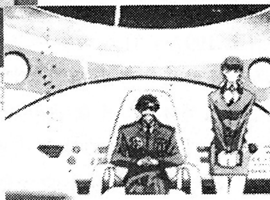
→动画满临场感。

●战斗模式:

这个模式,是采用敌我双方进行回合制战斗。各角色除了通常的普通攻击之外,另外,还可以使用特殊技。特殊技是藉由打开次元门召唤者所管理的次元门,然后从中引出强大的力量来支援战斗。不过,此种特殊技在每一场战斗中只能使用一次,因此使用的时机显得非常重要。



↙次元门的能力,依角色之不同而有很大的差异。因此,接下来的战斗要由谁上场,将考验玩家的智慧。



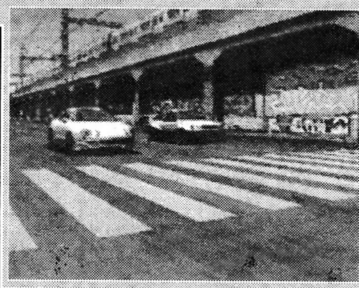
↑特殊攻击的使用并非只限于我方,敌人同样会用的,像杀人UFO、地狱犬等。这些技的演出会……

横滨竞速

游戏创作全新挑战

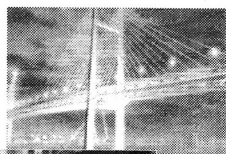
一款以赛车游戏为要素的特殊 RPG，其发售日已经确定。这是 RPG 厂商的一次新尝试，以与现实世界十分相似的“横滨市”为舞台，赛车族们在此展开一场激烈的竞赛。本游戏最大的特征，就在于它是以一场竞速为战斗画面。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：5月27日（震动、PDA）	



全新感觉的 RPG 游戏，请揭起你神秘的面纱！

本游戏与赛车游戏的区别在于，战斗（即“比赛”）后会得到经验值，使车子的设备等级上升，因此让人感觉它很像是个 RPG。



→海湾大桥，不像是横滨市的建筑，有些西洋味道。故事的关键所在是海湾巨塔。

玩家可以操纵自己的爱车，随必所欲地在用多边形描绘成的街道中移动。街上有许多建筑物和商店，马路上也有各式各样的车子在移动。往其他地区移动时可以发生战斗。所有的移动都在一张地图上，这就是一般 RPG 所谓的平原画面。

车子在街道上移动时，若往特定的场所移动，有时会有特殊事件发生。此外，也可以自己开车到店里面购买东西。

游戏进入战斗画面的方式，则为在街道上时，面对路上的车子，然后用车大灯对他闪几下，接着场景就会自动切换成战斗画面。每一次进入战斗画面时的竞速路线也会不断改变。同样地，根据比赛方式的种类不同，也会有不同的比赛规则。当然，对手主动向玩家挑战的情形必然也会出现。



←这些赛车族们，多数集中于此地，有战斗的预感吗？



●铃木由佳

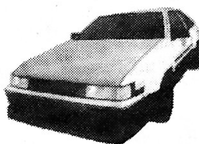
←队上的代表性人物，兴趣是洗自己的爱车。最近才开始赛车，经验很不丰富。





●赤崎 翔

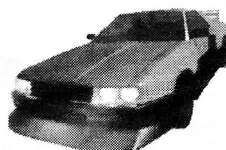
←本作的主角。爱车叫“哈奇洛克”。开车只凭质感，从不思考很多。个性属于酷哥型。





●藤泽一树

←队伍的领导者，很受队员崇敬。当初邀请主角来到这个赛车世界的，便是此人。





■游戏的故事背景

99 年的横滨市。赛车族们集中在此地，想要打破十年前的最快传说。主角赤崎也在这传说吸引之下，为了速度的极限，而踏入了这世界……主角所在的车队，正是始创于 1997 年的海湾赛车队。他们的竞争队伍则是本牧赛车队，该车队领导者叫石本明，被誉为“横滨最快的男人”，另有成员泽木诚，其拿手绝活是灵活的甩尾。

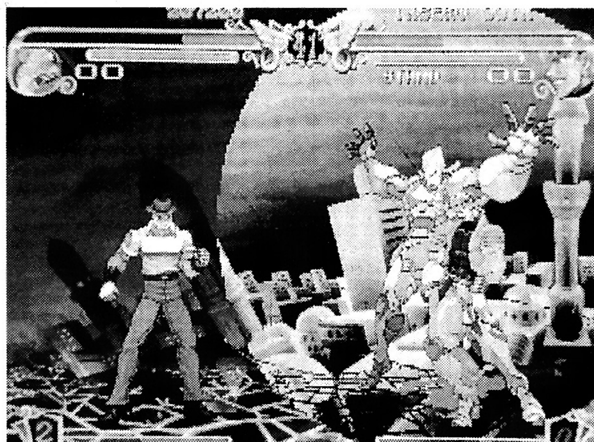
在主角极限的速度快感中，果真能找得到真正的自我吗？对手的强力会不会令他 KO？全看玩家的了。

■改造自己的车体来提升性能

可改造的部分有引擎、底盘和车身三部分。各部分都可以装上几个使能力提升的零件，零件可装备的数量会随着等级的提升而逐渐增加。改造过程为：1，战斗（比赛）获胜从对手车上抢走零件，也可在商店中购买。2，装备自车。3，装备零件后，车子外观会变化，下图为其中一种。



在这游戏的世界里，可以轻易地达到现实世界所无法使用的驱动方式，车子的外形亦会随着驱动方式的改变而有各种变化。



"天天之奇妙的冒险"

十角色出招攻略

今作的故事舞台是原著的第三部曲。当然角色的特有能力——"替身"也将出现。在游戏中，除了加入角色本身的拳击、脚踢等直接攻击外，还可以发动替身的能力来攻击对手。而且，由替身与角色本体共同进行的大魄力协力攻击也将登场，比起"××VS××"的火爆场面有过之无不及。

ARC	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	发售日:预定98年末	

重塑荒木飞吕彦笔下的梦幻冒险!!

基本操作篇

回转:三个攻击键同时按，会以残像移动一段距离，动作终了时是无敌状态。

前卫:在防御对手攻击时，同时按三个攻击键，会把对手的本体弹升一段距离。

防御取消:抵消前卫的要领是在防御对手攻击时输入↓↘→+攻击键，这样就可以取消防御硬直，转而攻击对手。

受身:当对手将你打到空中，用摇杆+攻击键即可受身，受身后可以进行空中防御和空中攻击。

跳跃:本作中的跳跃多姿多彩，上下左右各式华丽的前冲可以组合各种跳跃。

小跳——摇杆一瞬间向上

中跳——先向下，一瞬间向上

大跳——先向下，再向上

抵消:在本作中除了替身的进击外，其它所有的攻击都可以抵消，方法是↓↘→+S键(替身键)

投技与反投技:"前+强攻击"是投掷。被投对象在被投时马上输入"前+强攻击"是反投技，可以避免受伤。

替身活用篇

本体模式与替身模式:"本与替"模式是不同的。初始阶段都是本体模式，也可以理解为"替身待发"状态。在替身出现后，按S键，显示"STAND ON"则表示替身模式，再按S则返回"本体模式"。值得注意的是本体模式中替身不能进行一般攻击，但特定的必杀技除外。

替身槽:在替身模式中攻击或承受攻击都会令替身槽减少，如果替身槽没有了，那么就会削减角色的体力。

替身连击:用通常技抵消通常技被称为替身连击系统。它是从CAPCOM的FTG中CHAIN COMBO、ZERO COMBO、TARGET COMBO中派生出来的，基本的按键顺序是"弱·中·强"。

串联攻击:用↓↙←+S发动能够串联攻击。这是相当于"自制的连续技系统"。其中包括有两种类型，并且根据人物而产生变化。

程序类——承太郎、花京院、阿尔多尔、波鲁纳雷夫、以吉、迪波、米德拉

原创连击类——乔瑟夫、阿雷希、迪波

责编:PERFECT

恰卡



替身名:阿奴比斯神

(替身模式中)察觉(察觉对方技巧)	←↙↓+攻(防御中攻)
(替身模式中)鬼连斩	↓↘→+攻(可连续3回)
(替身模式中)燕返	↓→↘+攻
超必杀技	
次元斩(本体模式中)	↓↘→+攻攻(同时按)
(替身模式中)血华斩	↓↘→+攻攻(同时按)

阿尔多尔



替身名:魔术师之赤

十字火炎飓风	↓↘→+攻
火墙	→↓↘+攻
火炎探测器	↓↙←+攻(在追尾中蓄气)
烈火雄鹰	空中↓↘→+攻
地狱之业火	→↘↓↙←+攻
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
凝固汽油弹	↓↘→+攻攻(同时按)
特级十字火炎飓风	↓↙←+攻攻(同时按)

今作已决定在PS和DC两机种上推出!!

空条承太郎



替身名:白金之星

欧啦欧啦(替身模式中)	↓↘→+攻(连打)
马赫欧啦(替身模式中)	←↙↓+攻(可连续2回)
星之手指	↓→↘+攻(离开一定距离发动)
超必杀技	
波纹欧啦	↓↘→+攻攻(同时按)
白金之星	↓↙←+攻攻(同时按、离开一定距离发动)

米德拉



替身名:女教皇

鱼叉射	↓↘→+攻
马达头锤	←↙↓+攻
超必杀技	
超级鱼叉击	↓↘→+攻攻(同时按)
马达秀	←↙↓+攻攻(同时按)
爆裂时间	↓→↘+攻攻(同时按)

乔瑟夫



替身名:隐者之紫

金黄色波纹疾走	→↓↘+攻
波纹节拍	摇杆转动一周+攻
策士之业(替身模式中)	(被敌技击中后)↓↙←+攻
青绿波纹疾走(替身模式中)	↓↘→+攻
隐士波纹	↓↘→+攻(捆住后,→+攻或攻连打)
超必杀技	
师之教	↓↘→+攻攻(同时按)
波纹疾走	摇杆转动两周+攻

花京院典明



替身名:银之战车

亿万银叉	攻击键连打
光线投掷	←蓄→+攻
射击之星(替身模式中)	↓蓄↑+攻(蓄力后威力提升)
金串刺之刑	↓↙←+攻(同时按软弱无力)
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
脱去盔甲	↓↘→+攻攻(同时按)
终极射击	↓↙←+攻攻(同时按)

花京院典明



替身名:法皇之绿

绿宝石飞溅	↓↘→+攻
缠绕之蛇	←→↘↓↙←+攻(离开一定距离发动)
法皇的结界	↓↙←+攻(隐藏蓄气)
(特殊技)替身远隔操作	→+攻+攻
超必杀技	
半径20M的绿宝石飞溅(替身模式中)	↓↙←+攻攻(同时按)
印地之臂(替身模式中)	↓↙←+攻攻(同时按、摇杆可操作手臂)

迪波



替身名:魔鬼

比拉鱼式	↓↘→+攻
螺旋桨割刀	↓↓+攻
跳跃猎手(替身模式中)	↓↙←+攻(击中后↓+攻连打)
超必杀技	
吹毒者狂欢	↓↘→+攻攻(同时按)
轮筒粉碎机	↓↙←+攻攻(同时按)

阿雷希



替身名:战神塞特

蜂之巢	←↙↓↘→+攻(抵消S)
塞特神攻击斧	→↘↓↙←+攻
(替身模式中)塞特神之斧	攻攻(蓄力后松开)
超必杀技	
绝望!	↓↘→+攻攻(同时按)
呜唏呜唏呜唏	↓↙←+攻攻(发动后连打)

以吉



替身名:愚者

圣徒冲击	←蓄→+攻
圣徒攻击	↓蓄↑+攻
圣徒钩爪	→↘↓↙←+攻
圣徒幻术	←↓↙或→↓↘+攻3键同时按
(特殊技)空中浮游	跳跃中按上
超必杀技	
大圣徒波	↓↘→+攻攻(同时按)
圣徒风暴	弱+弱+→+中+强

KOF人物实战法杂谈～98京

武汉 张伟

不知大家是否注意到在格斗游戏中的主角往往强力，易上手，如隆，霸王丸等。而在KOF的的近几作中草雉京的地位却完全被“副”主角八神庵所取代。可能多数玩家都觉得除了95以外，京的实力只能算做中等，不能与八神相比。但我却认为京的实力是很强的，尤其是在98中。



↑作者自配图。

我之所以说京强，是因为他的RED KICK(←↓↙B.D)、七拾五式改(↓↘→D.D)、八拾入式(↘D)这三招。我觉得只要能灵活运用这三招京是很强的。

首先是RED KICK。此招攻击判定出现快，对空性能相当出色(尤其是以先出的方式对空)。在中距离活用这招还能避开中、低空飞行道具去攻击对方。这样的话，拳崇、八神这靠气功的角色将被制约。但些招最大的优点是看似慢，其实很快的收招，在中距离用轻脚键出此招，对手防住后往往会认为此招收的慢，便急于反击，所以在此招后接鹤摘(↓↙←A/C)或鬼烧会有很好的效果。而且还有八拾八式以及上前摔投都是很好的变通。此招还有很强的牵制作用，实战时可经常使用，只要与对手间的距离准确，对方是很难反击的，还绝不敢轻易起跳(而在KOF中，超跳攻击是进攻的重要方式之一)。

重七五改。此招攻击力低，出招慢。但其收招同样也是看起来慢，实际很快。招式中的两下出腿，由于按键的快慢，可以打出时间差。用此特性将对手逼进角落，此招便可发挥威力。在角落中用重拳＞重七五改，此时关键是两下腿键的按法。要在第一下击出中顿一下再按第二下，节奏要熟练，这样对手在防住第二下之后，防御硬直还健在，而七五改已收招完毕，且双方距离未拉开，可以再次重拳＞重七五改，反复折磨对手。其中还有一些灵活的变通，如对手在第二下防住想反击的话即可改变战术。像特瑞用倒跃踢来反击，可看准后在第二下出完后立即防守；克拉克在第二下打完后，极有可能因为双方距离近而用投技，这时又可跳起。总这，在角落中灵活使用此招会给对方以很大的压迫感。另外不在角落时，中距离用这招诱敌，不但不会有很大破绽，反而会有意想不到的效果。应记住，这招用重的为好，且击中后追打。

特殊技：八拾八式。此招是下段技，出招奇快，配合重拳/脚的CANCEL来使用会极好用。但此招最大的优点还是与京的蹲重腿一样，可以躲过高位气功，如坂崎琢磨的虎煌。所以对手在近距离发高位波可用蹲重腿，远距离时(可近半个画面)就用此招。这样对付气功很霸的94良，94罗拔，坂崎琢磨等人时可令其优势转为劣势不敢轻易出波，攻击力必减。类似京能躲过高位波的还有真吾的蹲重腿及KING的↘D等。

除此之外，京的站轻脚，蹲重拳都是长距离、强对空的好招。京的许多“软”连招也很强。此外，94京的威力主要表现在暗拂(↓↘→A/C)的出招快速，与轻脚配合则较强。两个版本的京在我看来94版较适合对付摔投人物，98版则适合对八神、良等打击系人物。

凡格斗游戏其实好好研究，许多看似一般的角色实际很强。如KOF中的比利、东丈等。就我看来，98的京是强于庵的。最后希望各位高打们积极写稿共同讨论，共同提高等级。

真.逆向攻击

昆明 LD 白金之星

逆向攻击在格斗游戏中的作用已不必多说了，既便是高手，一阵忙乱中也曾有过欲哭无类之时吧。可以很肯定地说，用好用精了逆向攻击，一定能让你的进攻更为犀利多变华丽无敌的。

街霸时代，由于CAP人物的僵硬，必杀技的单调(朴素？)，不可避免地避免地导致逆向攻击被很狭义地理解为趁对手起身时跳跃背后攻击(仅有VEGA的“电火车”例外)，一直延续到现在，这种方式仍是逆向攻击的主流(更如八神的专用特殊技百合折)。但事物在变化，SNK游戏中更为亲切圆滑的判定让逆向攻击得以真正的发扬光大了。我们可以把所有己方攻击判定出现在对方身后的情况都称之为逆向攻击。现在SNK游戏中这一点更易达成了。例如，95中哈迪兰的超杀，可以于对手倒地将要起身前发出，在对手站立后刚好飞越其头顶，这就属于逆向判定了，必须拉“前”才能防住，不然的话……抽抽抽！这招对时机的要求极为严格苛刻：早了一点，对方还未起身，招式落空无效；晚了一点，攻击判定于对于起身前出现，普通防御即可。外加此招令人厌烦的起飞时间，所以想要完美达成，不易啊！

不过别担心，KOF中还有一个简单点儿的例子。小草的超杀大蛇雉在离对手较近范围内(但也不能太靠近，建议为扫腿距离)，于对手起身前一刻发出，在火焰未熄来时攻击对手，换言之，即是用火焰“盖”住对手起身，这时也是逆向判定，对手必须拉前才可防御。(当你看到对方中招后一脸茫然不知所措疑心是否摇杆被搓坏时，你就能体会到格斗游戏的真谛了，哇哈哈哈，EVIL CHANGE！)

事实上还有更简单的一例，就是《真.侍魂》中牙神的重三连杀(牙.角.磷)的第一式牙！在中距离发出时，牙神会滑出很长一段距离才抽得出刀来，此时攻击判定是出现在对方身后的，因此一直拉后是万万防不住的，必须推前才行。当然了解内幕后就不用担心了。最简单的办法莫过于离对手远一点，让他在你的身前抽出刀来，便可以从容防之，痛快切之了。(某日曾见一仁兄滥用此招欺负弱小，气愤之下怒投一币，打着“为民除害”的招牌无情砍杀之，哈哈哈哈，自觉豪气云干，痛快！)

不过这最简单的情形(怒！还有完没完？)还算是KOF94(老掉牙？)中金家藩的逆向飞翔脚(空中↓＋B/D)子。想当年除遍(赖遍)……算了，还是打住吧。

其实这几个例子仅只是抛砖引玉，实际上还有太多的情况未开发。比如说所有的飞行道具都可以这般使用。不过因为“气功”面积太小(难以“罩得住”)，外加轻重速度不同，距离远近不同，所以也需金加练习才行。相信各位格斗铁杆们对“真.逆向攻击”练至一定程度，都会发现自己的目测判断乃至第六感之能力有大幅提高(JUST A JOKE)。

好了，闲话少扯。希望同道中人多多指点不足之处，祝大家段位提升。

98取巧技

广东高明 AUSTIN

自从看到杂志从第十期开始报道98以来，一直心神恍忽。同时，本人与广大电玩子民一样同属98迷，怎能不发(法)表一下出自内心的意见呢?

本人自从所属的电玩共同体引进了98后，日以继夜地苦练，正所谓“王天不负有心人”，发现了98对战时常用率(律)最高的几位人物以昭日月。

●94良：这位仁兄可算是极限流无赖高手了。其↓↘→A/C可直抵版边。可能有人操纵自己的角色跳过，或用用ADV模式中紧急回避和EX中的攻击回避，攻击回避可能会没事，但前两种方式可惨了：一可被良前冲后来一个→↓↘A/C，二是被人来个乱舞开餐。

对付稍远一点的角色，可用良的天地霸煌拳，其在发动此招时，几乎不存在硬直时间。

这种情况有人会来打近身战。但良的轻脚又快且无硬直，所以对付想打近身的人非常之有用，对手一但跳跃过来破解轻脚，立即以→↓↘A回报。

●真七枷社：老兄的的←↙↓↘→A/C出招时全身无敌，所以在地面上是他的天下，就连某些角色的超杀也可能被抓到。所以善用此招是近身战取胜的关键。

千万别忘了真七枷社赖以成名的一招→↘↓↙←A/C，这招所实在不容忽视的，也是能抓住某些人的超杀，如八稚女，此招却不可乱用。

●草雉柴舟：这个老头子年纪虽然大，但“老当益壮”攻击时的攻击力可说是排第二(第一是卢卡尔)。他的重拳“重拳>→A>大蛇雉”可抢去敌人60%以上的HP。但强力的连式可人人都有，谁会中呢?柴舟可以连跳来迷惑对手。因为有些高手喜用↓重拳对空，他们会伺机等柴舟跳跃。这时你可突然不跳让对方的招式出到一半时，以重拳连击之，你的HP多当然不怕，却可以让他的HP一次GAME OVER。

98的指令投无需近身即可出招，因此本人在一次机缘巧合下(实际上是自己黑心想用GC吹飞来解决对手)领悟到了投系人马的恐怖。现公诸于世，以警世人。

在某些人物的连招中，是包含了超杀投的(以克拉克的→↘↓↙←C>→↘↓↙←C为例)，连招中了就没话说，但不中的话就会派生出以下几种情况：

1，某些人为了不让对方蓄气(ADV)，防御时会用GC吹飞来反击，如果这时对方正好发动超必杀技的话，不仅不会被吹飞，而且会让超杀投的攻击判定急升。本想吹飞对手，却这样吃了个超杀。不过这在难度上稍微HARD。

2，也有一些人，以安全为上，会一直防守，直至你露出空隙时才以强力连续技来回报之前你所用的连击。如果是这样，攻击了第一HIT后请前冲用超杀投来解决敌人的严密防御。

但以上之技全是以取巧和无赖为基础，如有疏露之处(外)，请以《电软》为媒体，尽情地表露心头之愤。

(各位小编你们好！可能是因为我从第五期开始买杂志，所以杂志社的杂志才如此畅销吧！(因为以本人的财力足以给杂志社来一个超超重击。)

本次是I am的第一次写信和写论文，加上本人肚里的墨水实在太少了，所以错字太多笔法太差。所以请杂志社最中等和最友好的小编帮我修改一下，最后送给各小编最真诚的祝福。)

霸王塾

98实战研究

我是“杀意之波动”研究组的成员KYO，其余成员分别是TERRY，杀意隆和豪鬼。我们四人都在街机对战中认识对方，结下深厚的友谊。更成立这个小组一同研究格斗游戏，交换心得。这次愿与广大同好一起分享。(天语：作者未留地址，请寄来)

■指令投：使用用指令投比较高明的方法是，在离对手约两三个身位，突然前冲使出，令对手防不胜防。尤其是那些拥有超杀指令投的角色，如大门克拉克等。可采取先输入半圈→↘↓↙←，马上前冲再输入→↘↓↙←A/C，使出超杀指令投。值得一提的是大门的岚之山的“阴”人用法。当近身时使出此招后，对手十有八九会跳起躲避，这时马上使出出云投(←↙↓↘→A)就会击中对手(对岚之山反应快的高手反而容易被出云投击中，但出云投CANCEL岚之山有“先读”的万分，因此对“菜鸟”无效)。

■中跳跃：(↓蓄.↗轻推)

由于其跳跃高度低速度快，因而不易被对手的对空技击中，牵制性强。若掌握得当，连续用中跳跃+C/D能造成密集的中段效果，逼迫对手站防(低段者通常在此情况会不顾一切反击，但多数会被对手打得找牙)。那么可在对手防御时，跳起什么也不出，落地后直接用投技，或者用“蹲B>蹲A>必/超杀”的连续技模式攻击对手，实战用途大。(运用这种战法时，所用角色在中跳跃C/D时的攻击判定要较强才行，有时可换成超重击，但连续技一定要熟练，否则效果不明显)。

■二段攻击：

总觉得这名字难以体现此战法精髓，但一时又想不到更好的词语去表达。其实它的意思是，当玩家用连续技攻击对手时，第一招击出后，接下一招时有两种攻击位置选择。像八神通常的连续技“跳C>站C>梦弹>三段葵花”，这样的攻击段位是中上上上上中，对手很容易防住，但如果使攻击段位变为中下上上上中，对手则易判断失误而中招。

■无限连击技：

这是迄今为止，在98中所发现的唯一一招无限连，要选草雉京，在EX模式下不断前冲(→→)使用其特殊技奈落落(空中↓+C)。因为输入→→后，角色会跳前一步，判定和空中跳跃相同。话虽如此，但要真正做到一招击倒对手则难度极高。不过，这绝对是值得苦练一下的技术(笔者研究发现，由于草雉京的滞空时间较短，所以节奏较难掌握，只有努力练习才能出成绩)。

好，该说的说了，希望有机会和大家再讨论。另外，小组成员杀意隆和豪鬼正在炮制ZERO3的研究与大家分享。



佛山 KYO

热斗、乱斗、超激斗

广西梧州 虎纹

自98推出，格斗迷们的对战日趋白热化，为了给此风潮推波助澜，现将笔者之实战经验及人物分析整理成本文。失误处请各高手指正。(由于98中人物众多，在此只对出选率高和有独特战法的角色进行分析)

●狙击！对战真.七枷社：出选率颇高的可怕敌人。七枷社那招防御不能技判定奇强，在扫脚后，吹飞攻击后，轻拳后……都可能接上这招。当你上蹿下跳之际又遭到蹲重拳，好不心烦。这次我再推荐一个人选对付他——椎拳崇。这人的超球弹出手快判定强，用来击落七枷社的小跳攻击正好，近战时用站立轻脚可以封死七枷社的进攻路线。这样对手只有高跳或使用前紧急回避这两种选择，对前紧急回避可以投掷，也可以继续出轻脚，要是你早有预谋，用仙气发动更好；对高跳攻击用天龙或龙颚碎均可，若拳崇正处于POW MAX态，那就不要客气，龙神天舞，光辉再现！

注意事项：椎拳崇属防守型人物，对敌狙击是主要战术，且有不错的机动性，应付七伽社的防御不能技较从容。但超球弹收招慢，中距地面战为禁招。龙连打后可以天龙追击但不能接超杀，通常态下的龙神天舞对空不良。

●强袭！对战八神庵：八神的进攻路数多而迅猛，若对其取守势极为被动。对付他最好是抢攻。草雉京与KING皆为强袭战能手。对八神战较有优势。草雉中/近战皆为强项，远战时以胧车(←↓↙B/D)破八神的暗勾手百发百中，不愧为其宿敌。而KING拥有对空良好的蹲重拳，可对付八神的小跳，惊异玫瑰(→↓↘A/C)可破八稚女，近战中KING的站重脚判定较强，既对空又对地，空战时KING的轻脚判定亦佳。

注意事项：KING的一般必杀技除惊异玫瑰外都不实用，龙卷踢其实不能对空。超杀过于缓慢而无用。因此要多利用基本拳脚的判定优势，平时不要吝啬能量宝石，一时无法确定对手动向就应果断使用GC吹飞攻击将其打飞。

以下是一些人物分析及招数补充：

○麦卓：速度是最大优势，蹲重拳可对空，飞行道具“晶莹的眼泪”难以跳过，发出后迅速冲前，如敌前紧急回避则正好让麦卓近重拳>死亡之爪(↓↙←A/C×3)，能造成不小的打击。站立轻脚配合摇杆→可于中距战中牵制敌人。

○克利丝：他(我认为是他)的方向转换(→↓↘A/C)也是防御不能技，抓住对手后→A>射杀舞者舞步/滑触/连续滑触，可予敌重创，且方向转换发动时有无敌判定，此时对手只能跃起。另外，他的↘B卸下踢判定超强，能从许多飞行道具下穿过，他的战术是先↘B，对手防御后如用扫腿反击则使出方向转换；若对手跳跃则可用蹲重拳/猎杀的空气/滑行踩踏。将这两种变化交错使用定有奇效。

○莉安娜：不知道大家是否发现，其实她的疾冲是可以从悬空的飞行道具下跑过，这样在对椎拳崇、负面罗拔一类人时就可看准时机冲过去猛打。她有一招连续技为近重脚>→B>V字金锯，似乎有些不可思议但绝对能发出。

○麻宫雅典娜：她有一种利用系统BUG的战法。大家知道98中，既有飞行道具又有指令投的人物只要发一个飞行道具，再做一个指令投失败动作可使对手中招。这样便有了雅典娜的以下招数：以精神力透捉住对手后不追打，迅速后退拉开一个版面距离，发一个精神力球后马上心灵传送(这招不是指令投但效果一样)，如此对手中招时雅典娜也传送到位，立即蹲重拳>→B可打掉对手小半体力。但此技对八神，坂崎琢磨慎用。

○草雉京：选用EX模式，近战时快速输入↘+C，草雉京便会于小跨步中使出外式.奈奈落，此式为蹲防不能，如对手站防，继续↘+D施以八拾八式扫腿。这一招极端阴损，各位小心。

一口气写了这么些，再看看比者最常用的女性格斗家队，发现她们真可算是97、98中的最老实的人，何解?只有她们全队都不懂指令投，97中甚至全队没有中段技。现在倒是全都学会了滑铲，真是乱来……

总感觉KOF系列越发地像WINDOWS了，越来越华丽，容量越来越大，BUG越来越多……

很久以来，杂志充斥着KOF等热作的“教材”，真可谓百家争鸣！然而却少有天草的文章，让我这样的刀手为之气闷！！难道是它业也过时了吗？无人为“天”执笔呐喊了？！由此，义愤之中、寂寞之余，区区不才，仗义写下此文！！！

当然，人人爱好不同，“斩红郎”体现了侍魂的“攻击第一”，有人十分喜欢。可其续作“天草”也绝不容小瞧！不但有法兰西一支花莎洛特，更有不少的新要素：限时通关、倒地回复，怒气爆发及其后果，最有特色的是自裁技也作得赏心悦目，比超杀更具吸引力；14连斩虽然华而不实，可对我这样的按键连杀狂来说是极其合适的！天草细是够细了，物极必反，它整体缺少一种“英雄本色”，不够豪迈，给人的感觉不像是以杀天草、诛红郎为目标，倒像是在互相抢夺什么，除了牙神之外，所有人都变了。另外一个不满是针对通关画面的，比较像看图说话，何时能像“刀魂”一样呢?

那么在天草中如何攻击呢?怒气爆发后的攻击是此作的精义所在(至之死地而后生)。例如，跳跃低位重斩命中后可接用连环斩，之后再使出一闪或超杀(低位命中指己方快落地时击中对手或对手下蹲状态被击中，此时己方取消了收招时间或对方硬直加长，从而形成连击)。即：↗C(低位)> A+B+C> B+C+D/←→↘↓A+B。可一般情况下，己方一爆怒，对手必定会防备一闪，不会显出破绽的，如若冒然使用一闪，轻则落空，重则对手迎面用一超杀对抗(如莎洛特之水晶玫瑰打一闪最潇洒)，吃亏的一定是自己，我一般用兜后，若对手在版边就去抓他，或用中斩出击一旦命中即发一闪或超杀，总之要稳住并不停地攻击对方。另外通用当身技↓↙←→D不妨在对战时多试试，怒满后可将对手刀打落。

~小技巧~

●加尔福特(修)：电光镖可抵消蹲重斩，即蹲C>↓↘→斩；使用突袭忍犬使对手站防然后攻击即：↓↙←C>→→B/↓C/近身→C；机枪忍犬命中后进行追击即：↓↙←B>一闪/十四斩/反击斩/重斩/电光镖。

●千两狂死郎(修)：虾墓地狱(↓↘→D)可对倒地对手进行追击(舌头舔一下)。威力的没有。

●牙神幻十郎(刹)：最酷技“↗C(低)>十四连>第12斩时发百鬼杀(↓↙←→C)”。一阵乱刀后抓住对手连捅两刀均透胸而过，再一脚踢飞，很流氓的，真正的浪人豪杰。其个性就像手中的梅莺毒一样凌厉，乃本人最爱。

●风间火月(刹)：又一最酷技“↗C(低位)>十四斩>第11斩时(切记)↓↘→A>↓↘→B>(对手弹回至己方头顶时)↓↘→C。其终结的一劈可粉碎一切，怒后更爆！值得一提的是(六道烈火)第三下可改用超杀接续，很恐怖的。(一直以来，欲编一文名文“格斗酷技大检阅”，可惜力不从心，残念……写到这儿，油尽灯枯了，精华尽在其中，还请各路高手雅正之。)

我的“侍魂”

齐齐哈尔 晁亮

98 部分连续技

四川资阳 戏虫

天语/占玩家比例很少的、可熟练运用连续技的玩家，双手在机台前，就好像弹钢琴一样，特别是右手？最近，似乎发现有不少玩家都特别爱选用老爸队的坂崎琢磨，然后配上那个“不败”的八神，再加上个摔投角色，蛮好！可 98 中 50 多名角色总不能就那几个人物吃香吧？很想见到有人用偏门人物痛打“俗”人的“解气”场面。

■卢卡尔：远不及 95 中的强劲，普通技出招极慢，“天神摔投”(→↘↓↙←A/C) 被防住后遭反击率为百分之百。“斧踢”改为(→↓↘B/D)更顺手，但攻击力不高，无敌时间亦不长。新增超杀“死亡终结尖叫”(↓↘→×2B/D)为防御不能技，另外，此招在卢卡尔的轻烈风拳或轻帝王波动拳后立即使出也能令对手不能防御。

①跳前 C/D(“跳前”下略为“跳”)>C/蹲 C>→B(此段亦可去除)>任一必杀(帝王波动除外)/重力压杀

■草雉京(95)

①跳 C>C/D/蹲 C>任一必杀(除七五式改)/↘D

②跳 C>C/D/蹲 C>大蛇雉>跳 C>C/D/蹲 C>七五改>鬼烧

③跳 C>C/D/蹲 C>七五改>琴月阳/胧车>大蛇雉

④跳 C>蹲 B>蹲 C(“蹲 B>蹲 C”下略为“蹲 B.C”)>暗钩手

⑤(POW MAX,对手版边)跳 C>C/蹲 C>七五改×2>鬼烧

⑥逆空中 C>C/D>→B>大蛇雉/琴月阳/胧车

⑦a.A/B×3>↘D

b.A/蹲 A/蹲 B>C/蹲 C>↘D

c.蹲 B×1~3>B

⑧(仅 EX 可)前冲>空中↓+C×5

⑨(对手版边，自己 POWER MAXIUM)跳 C>C/蹲 C>七五改>轻胧车>重鬼烧

■特瑞(RB2)

①跳 C/D>C/D>→A(可不加此段)>[↓↙←B/↓↙←A/(↓↘→A/C)/(↓↘→B/D>↓蓄↑A/C)/能量喷泉]*

②跳 C/D>蹲 C>↓蓄↑A/C

③跳 D>蹲 B.A>能量喷泉/(↓蓄↑A/C)

④(对手版边)跳 C/D>C/D>→A>能量喷泉

⑤蹲 B.A>↘C>*

⑥↓↙←B/D(空中击中)>(空中任意键/↓蓄↑A/C)

■安迪(RB2)

①跳 C/D>C/蹲 C>↘A>斩影拳>我弹幸

②跳 C/D>C/蹲 C>→B/(斩影拳>我弹幸)/[飞翔拳/升龙弹/轻空破弹/轻超裂破弹/↓↘→×2A/C] 括号部分*

③跳 C/D>C/蹲 C>↘A(1HIT)>*

■东丈

①跳 C/D>A>爆烈拳

②跳 C/D>C>任一必杀(除爆裂拳)/超杀

③(对手版边)跳 C/D>C>爆裂拳>爆烈拳终结

④跳 D>C>→B>虎破踢/(←↙↓↘→B/D)/超杀

⑤跳 C/D>蹲 B×2>A>超杀

⑥跳 A>蹲 A×3>超杀

■坂崎良(94)

①A/蹲 A/蹲 B>A×2>B

②跳 C>蹲 B.C>龙虎乱舞

③跳 C/D>C/蹲 C>→A/任一必杀(除空中虎煌拳)/超杀

■罗伯特(94)

①跳 C/D>C/蹲 C>任一必杀/龙虎乱舞

②C>蹲 B>(→↘↓↙←B/D)/(→↓↘A/C)/龙虎乱舞

③跳 D>空中↓↙←B/D

④跳 C/D>C>→B>(→↓↘A/C)/(↓↘→A/C)/龙虎乱舞/(→↘↓↙←B/D)

⑤(对手版边)跳 C/D>C>→A>空中↓↙←B/D

■坂崎由莉(94)

①跳 C/D>D/C/蹲 C>(↓↘→A/C)/(↓↙←A/C)/超杀(霸王翔吼拳不可)

②跳 C/D>蹲 B>蹲 A>A>↓↘→×2A/C

③蹲 B>B>(↓↘→×2A/C)/飞燕旋风脚

■真.七枷社

①B>(近←↙↓↘→A/C)>(对手掉下来)空中 D>站 D>→A>近→↘↓↙←×2A/C

②跳 C/D>C/D>→A/→B(可不加此段)>[(近→↘↓↙←A/C)/(→↘↓↙←×2A/C)]*

③A>D>→A/→B>*

④↓↙←A/C>(近←↙↓↘→A/C)/*

■真.克莉丝

①跳 C/D>C>→A(可不加此段)>(→↓↘A/C)/(近←↙↓↘→B/D>→↓↘只能 A)/任意超杀

■不知火舞(RB2)

①跳 C>C/D/蹲 C>龙炎舞/(小夜千鸟(→↘↓↙←B/D)>龙炎舞)/必杀忍蜂/超杀忍蜂/↘B/(↓↘→×2A/C)

②跳 C>A>必杀忍蜂/重龙炎舞/↘B

③跳 C>(B×2>↘B)/飞鼠之舞

④C/D/蹲 C>小夜千鸟>龙炎舞

■比利(RB2)

①A>旋风棍

②C>集点旋风棍

③跳 D>蹲 B>B>→B

④跳 D>蹲 C>三节棍中段打>火炎三节棍中段打

⑤跳 D>蹲 C>重强袭飞翔棍>→B

⑥(自己于版边)空中逆向 D>蹲 C>重强袭飞翔棍>任意超杀/旋风棍

⑦空中逆向 D>蹲 C>重强袭飞翔棍>雀落棍

⑧跳逆向 D>蹲 C>↓↘→↓↘→A/C

以前贵刊曾说过，98 中的特定必杀技动作击中对手，在随机情况下会出现 CRITICAL HIT，我只发现并归纳了三人。

LEONA：月光(↓蓄↑A/C)

拉尔夫：拉尔夫踢(←蓄→B/D)

真吾：鬼烧未完成、胧车未完成、荒咬未完成、毒咬未完成、真吾踢、吾式.花研、↓↙←A/C、任一招超必杀

浅谈街霸Ⅲ

广西灵山 WOLF KING



CAPCOM 的旧作 SF Ⅲ似乎并没有造成轩然大波，不知 SF 系列何时才能向 KOF 系列靠拢。

SF Ⅲ的系统是基于 SF Ⅱ，并无多大提升，增加了前冲、疾退、阻碍等新要素，依然没有回避这一概念，使得在对战时的战略、战术方面显得较为死板，不如 KOF 系列那么灵活多变；再加之其连续技不复杂多变，显得很俗套；对战时的节奏也较慢；缺少一份紧张刺激的感觉，在我国并不太受欢迎。SF Ⅲ使用的是新基板，背景非常养眼：画面帧数也有提高，可是玩家寻求的是那种对战时的紧张、刺激感，而不是在机台前对着围观的人说："瞧，肯这一招有 N 幅画哦！"。KOF 系列实在是值得 CAPCOM 好好学习，CAPCOM 还有待提高。

在增加的诸多新系统中，就我实战所得的经验来看，有些并无多大用处。下面就系统来探讨一下。

新增的疾退本是用来远离对手，也可诱使对手攻击，使其露出破绽，但这在 SF Ⅲ里并没有得到充分的体现。如隆肯的疾退，退得可真够快的，可是却只退了很短的一段距离；而阴、阳两人退得是很远，缺点是速度较慢，且路途不能停下防御或反击；更为要命的是，疾退时，角色的活动块并没有被设置成闪避的特性，极有可能被对手截杀。用阿×克斯的第三个超杀来对付阴、阳和息吹的疾退，只要距离适当，时机掌握得好，那可真是犹如猛虎扑食，百试百灵(吃嘛嘛香)。由此看来，疾退在 SF Ⅲ里并不完善，也无多大用处。



←老实说，这"3RD"仍然比较朴素，从目前的招式看，十分简单，但系统有变化。图为春丽在防反。

→街霸Ⅲ 3RD 在 99AOU 展上，较为引人注目。厂商也配备了其他一些特色人物，共 19 人。图中的 Q 正在殴打拳击师。

与疾退相反的前冲，对那些防守型玩家较为有效，这在去年杂志中已有谈到，在此不多谈。需要指出的是，在那些"神经过敏"的高打面前，想要用这一招来突袭，那等于是羊入虎口(我是有着惨痛教训的)。这未免太瞧不起高打的操作能力了？

小跳跃攻击是用来躲避对手下段攻击并将其打击的技巧，如成功地使出，可很好地接下连续技。从"成功的使出"这一角度来讲，它也确实非常有用。但想要"成功的使出"可能性不太大，除非能摸清对方心理，准确猜测其行动或是在其出招瞬间便能看清攻击方式是否下段(可能性！？)。从这一角度来看，小跳跃攻击这一技巧，对最后的胜负影响不大，况且阻碍也可起到相似的作用，有点多此一举的感觉。

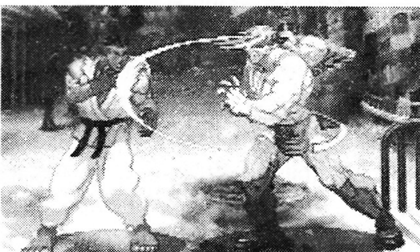
阻碍这一新技巧，倒是比较实用，既可以防住攻击之后马上还击(与"侍魂"中用斩来挡住对手的重斩相似)，也可以在不损血的前提下抵消必杀技。需要注意的是，用阻碍来抵消必杀技，只能抵消一下，如波动拳。其他诸如近身火焰升龙拳之类的多段必杀技，在抵消一下之后还会再次出现被攻击判定(抵消神龙拳最有看头)。不过也有特例，如隆的升龙拳，不管轻重，只要距离不是很近，也能将其抵消，而他本人会继续升空。由于有"阻碍"的存在，使得用飞行道具诱使对手跳跃，然后用对空技将其击落这一战术成为不可能。

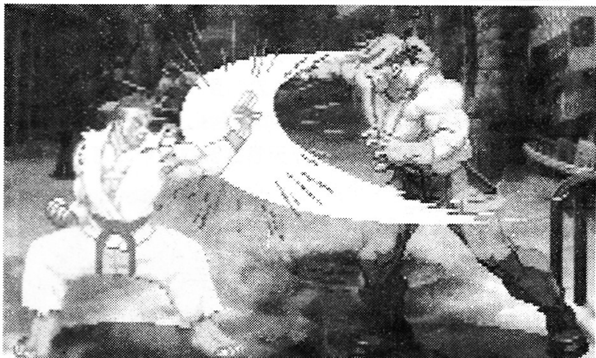


←卡普空在人物形象上不拘一格。

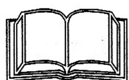
↑对超杀的扼制＝对平衡性所采取的措施。

以前杂志提到过"阻碍"的出法，我觉得不太正确(也许是我思维有问题，理解错了)。原先刊出的是"防御中·→"。其实"阻碍"并非在"防御中"向前，举个例子，当波动拳袭来，差不多打中你所操纵的角色时，输入←·→(角色在左边时)，那么角色便会使出 BLOCKING。也可以说是"主动地向前防御"，这样较为切确一些，也更容易理解一些。





最后，不得不提的，是游戏里另一种定胜负的方式——投票方式。当前两局如双方各胜出一局，而第三局又同时 K.O 时，就会出现这一现象，由群众打分来定胜负。这岂不是冤枉了玩家？真不知 CAPCOM 是怎么想的。



科·普·园·地

有必要讨论玩家着迷的任天堂游戏系统

N64+64DD系统彻底解析

文/赵欣
责编/天师

以前，我们对N64系统"改变游戏"的口号不以为然，看上去，它也确实很遥远，但这一切也许都要因64DISC DRIVE(64DD)今年的发售而"改变"了。(64DD预定99年内发售，延期问题……)

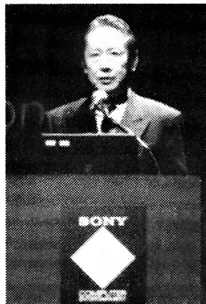
在这里，有必要先对N64的机能作一简要回顾。首先N64的RAMBUS D-RAM非常先进，在PC上要等到PⅢ的换代芯片COPPERMINE问世时，才将其作为标准的内存使用，N64的4.5MB内存和CPU之间的交换速率为4500Mb/秒；协处理器方面，N64将RCP和DP等音像处理部分集成到一块62.5MHZ芯片上。另据任天堂官方网站的资料，N64具有各种先进的3D特效，像DREAMCAST的那些机能，N64差不多也都具备。

因此，作为专用的游戏机，其机能不可谓不强大，但是由于N64仍然使用卡带媒体，它遭到了各方的批评，被认为是技术上的退步，虽然N64的卡带容量可以达到64MB甚至更多，但是出于成本的考虑，任天堂也承认目前流行的N64节目容量只有8~32MB。不过这也许就是任天堂战略的一部分。

大家都知道，64DD其实早就研制成功，只是没有量产而已。这将是世界上第一部拥有大容量可写式数据库装置的专用游戏机，其媒体是专用的可定式磁光盘，最大64MB容量。它允许游戏开发人员将大量新的数据自由地存贮在机器中，其读取磁光盘时的速率约为1MB/秒，即相当于6倍速光驱。64DD计划使用4MB RDRAM，这样，N64和DD系统就会拥有高达8MB的RDRAM。因此，整个系统将会有64MB的数据和代码空间，8MB RDRAM则用来作为缓存和用来存放专用的音波表。

任天堂承认N64~DD系统不是一个用来播放大段动画和回放CD质量音频记号的理想平台(尽管不是它办不到!)。但是通过N64强大的3D多边形生成能力，整个系统同样会给玩家带来震撼性的实时3D映像。当然同时包括悦耳动听的BGM。

相对于其他新机种来说，任天堂的游戏系统对游戏开发人员来说，有什么独特的优势呢？



64DD的消息似乎有些迟到，但N64后继机的消息却已正式公开，其中很重要一点是"性能在PS后继机以上"。图为SONY GROUP(索尼集团)的社长出井伸之先生在PS后继机发表会上表态，同时，该集团的会长大贺典雄先生也亲自到场助威。现在已经不是SCE在游戏界如何如何，而是索尼集团全体出动，来和一切"敌人"战斗，看看谁最厉害。因DC当初的设计原则是"在同等价格下它机种不应超越SEGA许多，SEGA不能在DC的设计费用上出现赤字"，而SONY则掷下十几亿美金来研发制造PS2，因此性能上，恐怕只有财气凌人的NINTENDO能与索尼集团相比。但这64DD恐怕…?

1，在整个系统的RDRAM扩张之后，N64~DD就成为制作RAC或者RPG游戏的理想平台。因为在此类游戏中，其源程序代码并不是十分庞大，反而是它们的赛道、世界地图等却需要占用大量的数据。因此，开发人员就可以只将源程序代码放到RDRAM中，而把赛道、地图等数据放在磁光盘中，到使用时快速地调出即可。

2，N64~DD系统将使那些有多种难度的游戏拥有不同的玩法。游戏开始时，程序代码和难度代码都会同时从64DD中读进RDRAM中，难度不同不会像以前那样体现在敌人的数量和"质量"上了，而是在于解决问题的步骤发生了一系列的改变。

3，诸如像"塞尔达64"之类的游戏，64DD能够在以前的版本上进行扩充，这样使得游戏制作人员和厂商能够立刻宣布他们的作品的续作——通过磁光盘来装载不同的数据——为同一个游戏设计的——最大限度地增加这个游戏的生命力。

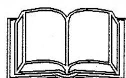
同时，任天堂宣称在使用64DD的同时能够在ROM里建立文件。"这样的话能使64DD更接近游戏开发者"。事情逐渐明朗，64DD并不是一个简装的N64外部设备，它实际上是N64一个不可或缺的部分。有理由认为，任天堂将把N64卡带作为一个游戏的源程序载体(8~12MB)，而把其他部分塞进DISK中，通过更换不同的DISK来达到游戏换代的目的。这样做既节约成本又容易实现。举个例子，比如说发行了一个"××勇者的冒险"的N64卡带，其内，装的只是此节目的源程序，再配上不同的DISK中的各种数据，就会有:(见右表)

××勇者的冒险:
DISK1:森林篇
DISK2:天堂篇
⋮
DISK3:未来篇

而各DISK之间可独立存在也可以相互联系，明白了吧(打个赌，以后真的会有卡带+磁光盘的GAME推出)?这样做的好处就是:"任天堂的游戏"不会玩过一两次就"觉得厌烦"了。同时，由于磁光盘可写，所以玩家都可以很容易地修改各种数据。而且由于其可携带性和通用性也必然突出对战时的乐趣。掌机的"众乐之"模式拿到家用机上也有效。这样看来N64改变游戏不是一句空话了。

我们不应忽略今西弘始的话"……在64DD出台后，就与N64发售时制定的硬件环境相同了……"看来以后指N64，就是指的NINTENDO64+NINTENDO64 DISK DRIVE了!

■《科普园地》欢迎读者投稿参与各种讨论。本文作者的E-MAIL为:ZHAOXING @ims.swnu.edu.cn



有必要讨论令玩家着迷的DC和计算机业界话题

生产厂商	Trident	VideoLogic/NEC	Matrox	S3	Rendition	ATI	3Dlabs	3Dfx
芯片型号	Blade3D	POWER VR250	G200(.25)	Savage 3D-2	V4400	Rage128	Permedia	Voodoo3 2000
多边形绘制	250万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	500万/秒	800万/秒	450万/秒
像素填充度	1.1亿/秒	2.5亿/秒	1.25亿/秒	2.66亿/秒	2.66亿/秒	2亿/秒	2.5亿/秒	2.5亿/秒
3D色彩精度	32位	32位	32位	32位	32位	32位	32位	16位
Z缓冲精度	未公布	等效32位	32位	24位	32位	32位	32位	未公布
RAMDAC	未公布	230MHz	250MHz	250MHz	未公布	250MHz	270MHz	300MHz
显示卡估计价格	$75	$100	$140	$150	$150	$175	$180	$200
上市日期	99年1季	99年1季	99年1季	99年1季	99年2季	已上市	99年1季	99年2季

●PS后继机核心部分的制造技术更加先进，EMOTION ENGINE芯片采用了0.18微米制程。这真正说明，电玩，是最高科技的结晶。

看了近几期杂志，发觉其中很多有关DC性能的讨论文章皆存在一定错误。本人是于今年1月24日购得DC的，兼平时也看各类电脑书刊、杂志，故在此指出并更正这些错误。同时将在各主面讨论DC的真实性能及前景。

■DC心脏——SH4分析：

前几期杂志上有文章说现今因MMX和3D-NOW！技术的出现，作为RISC处理器的SH4已和PⅡ、K-62等CISC处理器处于同一等级上。真的吗？这样200MHZ的SH-4岂不是不敌450MHZ的PⅡ？不过这里走远一点，我们来看看苹果机与PC之争。

苹果公司上年以一款i-MAC喜获'98十大科技商品殊荣（这十样商品中还包括N64的塞尔达64），可谓出足风头，在各项评测中更在浮点一栏中把PⅡ 450远远抛在后面。那么大苹果采用的是什么芯片呢？！200MHZ的POWER G3 RISC处理器。游戏机最重要的是游戏，而一个好的游戏（3D）往往有华丽的画面，这就需要主机处理器的浮点处理性能够强！专为DC开发的SH4应比POWER G3更强，至不济也应与之在同一水平。否则日立的CPU就不会在各项产品尤其是巨型机市场如此吃香了。

■DC的3D性能之可靠保证——POWER VR SG：

大家都知道并且承认，DC首发软件的3D环境与开发者之间存在一些问题，但如果就此抓住时机大作文章，说什么NEC远不如3DFX，PVRSG甚至不如VOODOO一代，真的吗？先从前段时间的3DFX状告世嘉破坏合约说起，世嘉内部各AM小组中多的是开发游戏的专业人才，如果NEC的PVRSG真的VOODOO都比不上，难道他们心中会不知道？世嘉又何苦非要放弃与3DFX的合作转而与NEC合作：在自己的游戏机里采用一块性能不佳的3D芯片？其实，PVRSG绝对是一块实力超群而价格低廉的3D芯片。这是有事实为证的。大家应知道，DC用的PVRSG与电脑用的是同一架构的，即同一种芯片。今年一月，第2期的《电脑报》中详细列出他们测试的各种芯片的参数（有兴趣的读者不妨自选查阅）。其中表明，即使VOODOO比PVRSG250迟出几个月，但它和后者的性能相比也就是半斤八两。大家同为500万多边形，但PVRSG为32位贴图，VOODOO3只有16位贴图，且VOODOO3所支持的特效也比PVRSG250的多（贴图和特效的重要性就不必多说了吧？大家想想"VR2的多边形少于VR1"、"N64只用十万个多边形"）。PVRSG比VOODO1还差？除非是《电脑报》的同志收了NEC的银子。这怎么可能呢？！

有的读者会问："为什么当初DC发表时它的性能表中只说300万多边形而不是500万？"可是，别忘了当初DC发表会时DC样机用的只是.35微米制程的PVRSG，可DC成品机却装备上了.25微米制程的PVRSG，即PVRSG250！AM2部长所言"DC甚至拥有500万多边形的能力"并非一句空话，相信PVRSG250是这句话的可靠保证。

■DC可否完全移植MODEL3的游戏？

VF3TB的移植度不是100%，使人对DC的能力产生怀疑，甚至推论出"DC能够完全移植的MODEL3游戏没有多少个"。为什么DC版不尽如人意？里面有移植小组的技术问题，也与短期内的开发环境不很完美有关。这是新主机都会经历的。我的结论是，今后DC完全可以扬长避短地移植MODEL3的作品。

■DC的前景：

99年内和2000年PS2发售前这一段时间，将是DC很重要的一年，这要看世嘉阵营能否推出几大力作。如卡普空、WARP、GAMEARTS等，特别是世嘉，应努力高质量地移植街机大作，那么如果欧美的大牌第三方也能跟进，DC于欧美收复失地的希望还是非常大的。不过世嘉能否在家用机上翻身，也要看诺查丹玛斯预言能否实现哦！（笑）

■DC实际使用感受：

作为一名玩家，笔者能在DC推出后两个月即拥有一台应算是很幸运的了。因为铁不多，只购入了VF3和索尼克。说实话，我玩VF时对DC的确感到有些失望。没有原创模式，某些特效的不足……但当我玩了《SONIC ADV》后又久久沉浸于DC的梦中：精美的开场动画，流畅的控制，多种游戏方式，高速而无缺损的画面，手柄内的记忆卡上不时变换着的蛋头博士、SONIC、TALES……尤其是当玩至SONIC第六局"SPEED HIGHWAY"时更被那宏大的场景及从马兰士音箱中放出的摇滚乐激动至流下泪水（真人真事，如有雷同，实属巧合）。这才是DC的真正实力！SONIC TEAM出手不凡啊！有幸同时见过VF3与SONIC的玩家应有与我同样的感受。

完稿前，笔者又发现前几期杂志上文章中对DC的PVRSG的评论有误。纹理压缩并非S3专利，PVRSG250使用的是分块处理，用硬件排序代替Z-BUFFER进行隐面去除，同时使用高效纹理压缩，比S3的芯片来得更全面（SAVAGE 3D只是使用到纹理压缩这一措施）。这数据也是来自1月11日的《电脑报》。

广西师范学院 黎俊义/责编天师

●因版面所限，其他朋友的指教不能一并刊出，在此，编者特别致谢辽宁盖州市熊岳高中三年一班白冰同学。

最终幻想Ⅷ

~寻找卡片女王、GF能力等秘技的最后研究~

知道"FF Ⅷ"中最普遍的隐藏物品吗?只要在地图上经常调查就会发现,原来有这么多的诱取点。特别是在隧道里、山尖上等特殊地点,只要仔细搜索就一定会有意外的发现。

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	发售日:99.2.11	其它:振动手柄、PDA对应

完全解说六大类GF能力特性

前面以经提到过,G.F.是FF Ⅷ装备系统的核心,这是因为角色所拥有的一切能力,除了物理攻击(たたかう)以外,全部要G.F.装备得到。角色每装备一个G.F.,就有权装备那只G.F.所拥有的能力,把不同的G.F.分装在几个角色身上,就造就出不同特征的角色。

G.F.的能力分为六类,详见下文。

战斗指令能力

这类能力关系到角色作战时的指令,可以在菜单中顺序选择"ジャンクション"→角色→"アビリティ"来把G.F.提供的能力装备在角色身上(先要装好G.F.)。

★**カード**:在战斗中能用**カード**指令将敌人变为卡片,敌人HP越少越容易成功。

★**しのせんこく**:使敌人成为"死的宣告"状态。

★**とつげき**:使用后我方全员进入发狂(自动物理攻击)、物理攻击减半,快速状态。

★**ちりょう**:治疗状态异常。

★**ほうきょ**:令使用者进入防御状态,到输入下条指令为止,物理、魔法攻击均无效。

★**あんこく**:以三倍的攻击力对敌实施物理攻击,代价是消耗最大HP的十分之一。

★**かいふく**:我方单体HP回复。

★**すいとる**:抽取对方的HP,但若对方为僵尸或死灵系敌人则是反效果。

★**そせり**:我方单体战斗不能回复。

★**まほう**:战斗中可以使用魔法。

★**G.F**:战斗中可以使用G.F.攻击。

★**ドロー**:战斗中可以诱取敌方的魔法,战斗之外可以从诱取点获得魔法。

★**アイテム**:战斗中可以使用物品。

★**レベルダウン**:战斗中令怪兽等级减半。

★**レベルアップ**:战斗中令怪兽等级上升。

★**じばく**:以使用者生命为代价重创敌方。

★**たべる**:把敌人吃掉!!!(详见下文)

★**コモーグリ**:召唤伪G.F.小莫古利,但必须在PDA中完成小莫古利的剧情。

角色能力

这种能力也要象战斗指令能力那样装备好(装备位置在战斗指令能力下方),但不会在战斗菜单中出现,是一种比较"内在"的能力。

★**ぶんどる**:使战斗指令(**たたかう**)变成"**ぶんどる**"指令,使战斗中进行物理攻击的同时实施偷盗。

★**くすりのちしき**:使用药物回复HP时达到2倍效果。

★**カウンター**:对单体物理攻击进行反击。

★**ダメージかえし**:在战斗中受到伤害时,自动给予对方所受伤害四分之一的反击。

★**かばう**:当相邻的濒死角色受攻击时,自动代替他承受攻击,伤害减少二分之一。但全体攻击无效。

★**ダブル消费1**:在魔法连续两次使用状态下,施放两个魔法也只消耗一个魔法。

★**トリプル**:在魔法连续三次使用状态下,施放三个魔法也只消耗一个魔法。

★**さきがけ**:在进入战斗时,ATB必然处于全满状态。

★**歩くとHP回复**:在走动时渐渐回复HP。

★**オートポーシュン**:在战斗中受伤害较大时自动使用回复药。

★**オートリフレク**:战斗中自动拥有**リレク**状态。

★**オートシュル**:战斗中自动拥有**シュル**状态。

★**オートプロテス**:战斗中自动拥有**プロテス**状态。

★**オートヘイスト**:战斗中自动拥有**ヘイスト**状态。

★**HP/力/体力/魔力/精神/早さ/回避/命中/运ボーナス**:升级时对应能力值上升。

★**リボン**:全部异常状态防御。

队伍能力

这种能力的装备方法与角色能力完全一样,区别在于这类能力只要给队伍中的一名成员装备上就能对整个队伍造成影响。

★**けいかり**:进入战斗时,提高我方先制攻击和背后攻击的几率,降低被敌人先制攻击和背后攻击的几率。

★**エンカウンド半减**:遇敌率减少一半,强制遇敌时无效。

★**エンカウンドなし**:不会遇敌。强制遇敌时无效。

★**レアアイテム**:打倒敌人后获得珍贵宝物的概率提高。

★**隐しポイント发现**:能看见隐藏的记录点和诱取点。

G.F.能力

这是G.F.本身受拥有的能力,不能给角色装备,但可以提高G.F.自身的性能。

★**召唤魔法+100%+20%+30%+40%**:分别增加GF攻击力的10%~40%。

★**GFHP+10%+20%+30%+40%**:分别增加GFHP的10%~40%。

★**おうえん**:在G.F.被召唤出来时,按住Select键,右下角会出现"□"键和数字,数字表示G.F.的攻击力发挥程度,初始为75(即75%)。这时连续按动"□"键会令数字不断增加,最高可达到250(伊甸)。但当屏幕的"□"键上显示"×"时要暂停按键,否则数字将返回75。

菜单指令能力

G.F.有了这种能力之后,就可以选择主菜单中的**アビリティ**来使用这种能力。

★**值切る**:购物时便宜。

★**商值で売る**:在商店卖出物品时高价。

★**颜なじみ**:可在商店买到比一般时更多

的东西，即可买到隐藏物品。

★ショップ呼び出し：在菜单中就能买到以前去过的商店的东西。

★ジャンク呼出し：在菜单中就可以进行武器改造。

★雷、冷气等魔法精制：用物品精致魔法。

★回复药、弹药等精制：用回复药等物品制成各种更好的物品。

★中クラス魔法精制：初级魔法浓缩为中级魔法。

★上クラス魔法精制：中级魔法浓缩为高级魔法。

★药レベルアップ：把药物制成更高级别的药物。

★カード变化：把卡片变成物品。

魔法装备能力

FF Ⅷ中几乎没有物品装备的传统概念，角色各项能力值的提高主要依靠魔法装备。就是说，把某些魔法装到某些能力上，使该能力数值提高。角色基本能力值有九种：HP（HP上限）、力（物理攻击力）、体力（物理防御力）、魔力（魔法攻击力）、精神（魔法防御力）、早さ（ATB槽涨满速度）、回避（物理伤害回避率）、命中（物理攻击命中率）、运（渗透在游戏各方面的秘密力量）。如果G.F.拥有相应的魔法装备能力，就能在那项上装魔法来提升数值。例如G.F.有“HPJ”能力，则装备此G.F.的角色就能在自己所持有的魔法中选一种装在HP上（在菜单中选**ジャンクション→ジャンクション→まほう**→HP→选一种魔法），这时状态栏的HP后面的横线就变成魔法的名字。

角色装备的G.F.如果有“属性攻击J”、“属性防御J”、“属性防御J×2”等能力时，角色本身就拥有了“单种属性攻击”、“单种属性防御”、“两种属性防御”的可能，再装上某些魔法就真正拥有了属性攻防能力。由其要指出的是，当某属性的防御达到100％以上时，装备菜单里该属性后面会加上颗星，代表“吸收”，即受该属性伤害时，反而会回复HP。

角色持有ST攻击、ST防御的方法与上面所述类似，但不会有吸收的能力，各状态后面的数字是受状态攻击时，陷入该状态的机率。例如睡眠是100％时，就绝不会中睡眠状态。

アビリティ×3、**アビリティ**×4的作用是增加角色装备“队伍能力”或“角色能力”的空格。

G.F.的这些能力并不是一上来就拥有的，只有显示Complete的能力是已修得的，可用的。其它的能力都标有一定的数值，需要选定一项进行修练。当战斗后获得的AP值累计达到要求的数值时，该项能力就已修成，要再另选一项继续修练。有些能力在初期是看不见的，只有修得某能力后才显示出来，比如GFHP＋20％是在GFHP＋10％修得之后才会出现的。另外，忘记也是学习能力的一种途径！每个G.F.最多只能拥有22项能力，有些能力本身就没有必要长期存在。比如当有了ST防御×2之后，ST防御就没有用了。这时用“忘扎草”把多余能力去除，接着通过某些物品使G.F.学会新能力，可以进一步优化G.F.由于有些能力是在某能力修得之后才出现的，同时某些能力之间又是不可共存的关系，所以有可能在选择了一种修练分支后，使其他的能力隐藏起来。这时也可以用“忘扎草”去除某一修练的分支，使新的分支出现，从而影响G.F.所拥有的能力。

怪兽之王欧米伽

魔女阿尔提米西娅（**アルティミシア**）其实并非最强角色，在DISC4的阿尔提米西娅（**アルティミシア城**）还有一只隐藏的怪兽——欧米伽，它的强大令人畏惧。

欧米伽出现在城堡左侧放有管风琴的房间内，但必须先在门外水池前的绿圈内换到另外一组，让他们从大厅上楼，拐向右边，在到藏画室之前的小屋里，拉动左下角的绳子，然后马上在旁边的绿圈里换组（因为有时间限制）。只要不遇敌，就有时间冲进门里见到欧米伽。

与欧米伽交手不能有丝毫放松。它有三种强力攻击，一种是单体必死技，一种是全体强力攻击（运气好的话有一两名角色幸存，每人一两点HP），最后一种可能算是全体必死技。要打倒他须切记以下几点：

①等级越低越好且不能是5的倍数，因为它的能力是随着我方能力值的提高而提高的，而且它的第一招是令等级为5的倍数的人必死。②将斯考尔的武器改成最高级，并且HP在20％以下，发动必杀技攻击（其他人也可以把HP降到20％以下）。准备5个以上的“英雄の药”或“圣战の药”，在它用第一招时先令斯考尔加速，再对他使用“英雄の药”，令其在无敌状态下不断发动必杀技。若除斯考尔外全体战斗不能，则以攻击为主，并在无敌状态快解除时复活同伴。③千万不要进行属性攻击，欧米伽可以吸收一切属性的伤害。

如果斯考尔使出最强终结技的机会多些或是利用“圣战の药 试作型”的话，欧米伽还是有可能倒下的……

自动导航

拿到飞空艇并可以自由驾驶之后，用SELECT键调出全屏的地图，再把光标指到某个用黄点标出的地点上，按下“○”键，选第一项即可使飞空艇自动移至该处。

神秘商店

在艾斯塔天空都市的商店区共有六种店铺，其中最后一家（右下角的图标）的名称显示为“????”，而且从不开门营业（总是显示“明日开业”）。其实这家店是会随机赠送珍贵物品的。方法是：离开商店街区再进入商店，反复几次就有可能得到大礼盒！

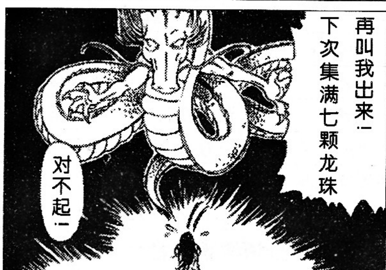
“FF Ⅷ”花絮漫画

菲伊的利维亚桑









LV 8 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
デブチョコボ	除上期介绍的方法外,在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得(注 1)
アンジェロ	在刺杀大统领过程中,从"ワッツ"处赢得
ギルガメッシュ	从 CC 团首领"キンク"处赢得(注 2)
コモーグリ	巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得
コチョコボ	分别在六个陆行鸟森林收集六个"亲爱の证",再去陆行鸟圣域取得(详见本期"集齐亲爱的证"部分)
ケツアクウアトル	F.H. 站长家"ドープ"站长处赢得
シヴァ	先在廷帕编辑部找到"となりのカノジョ",然后交给白色 SeeD 船上的"ゾーン"即可
イフリート	打倒伊夫里特同时获得
セイレーン	从多尔酒吧二层的老板处赢得
セレクト	打倒它的同时获得
ミノウロス	打倒它同时获得

LV 9 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
カーバンクル	从 CC 团的"ハート"处赢得(注 2)
ディアボロス	打倒它的同时获得
リヴァイアサン	巴拉姆学院训练设施中的"ジョーカー"处赢得(注 2)
オーディン	打败奥丁时获得
バンデモニウム	从巴拉姆民家的女孩处或旅店外的侍者处赢得
ケルベロス	打倒它的同时获得
アレクサンダー	在月球空间站与"ピエット"玩卡片可以赢得
フェニックス	除上期介绍的方法外,在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得(注 1)
バハムート	打败巴哈姆特同时取得
グラシャラボラス	除上期介绍的方法外,在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得(注 1)
エデン	打倒持有伊甸的 BOSS"アルテマウエボン"即可获得

LV 9 的 GF 卡片

卡片名称	取得方法
ウォード	在月之潘多拉飞过艾斯塔天空都市之后,当斯考尔从月球空间站回到地球之后,从奥德因博士(オダイン博士)处赢得
キロス	除上期介绍的方法外,在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得(注 1)
ラグナ	在月球空间站与"エルオーネ"玩卡片赢得
セルフィ	托拉比亚学院废墟,与坐在中央喷泉旁的女学生玩卡片赢得
キスティス	从巴拉姆学院食堂右侧餐桌内侧的学生处可以赢得
アーヴァイン	除上期介绍的方法外,在 DISC4 与卡片女王玩卡片同样可以赢得(注 1)
ゼル	毕业之后带着塞尔去巴拉姆,与他母亲玩卡片可得到
リノア	在德林市与卡威上校(カーウェイ大佐)玩卡片(注 3)
イデア	进入 DISC 3 后,在伊迪娅家与她玩卡片可以赢到
サイファー	在伊迪娅家从希德(シート)学院长处赢得
スコール	DISC 3 结尾,当拉格纳(ラグナ)登上飞空艇之后,从他那里赢得

★卡片部分请读者结合上期杂志仔细阅读。

珍贵卡片收集方法

注 1:DISC4 卡片收集方法

游戏进行到 DISC4 时其实是收集珍贵卡片的最好时机。除了上期提到的 CC 团各成员可以进入飞空艇之外,卡片女王也可以在地图上找到。在艾斯塔大陆的最南端的阿邦旦平原(**エスタ・アバンダン**平原)上有一处太空站逃生舱坠落点(地图画面上是看不出来的),卡片女王就站在旁边。上期提到某些卡片要先故意输给她再赢回来,其实到了 DISC4 都能从她那里较方便地赢到,不必在 DISC4 之前费那么多周折。现将卡片获取订正如下。

DISC 4"卡片女王"所在地



★注 2:CC 团即 Card Club,他们都在巴拉姆学院,但需要按一定顺序赢他们。首先要胜过驻车场标牌前的三人,然后在大门口的提示板前与过路的男子玩卡片,他就是 CC 团的"**シャック**"。胜出后与从驻车场走出的男子玩卡片,他是 CC 团的"**クラブ**"。接着与提示板前的两个女生交手,她们是"**ダイヤ**"。然后是二层电梯外的男生,他是**ス**"**ペード**"。最后是驾驶室的"**シュウ**",她是"**ハート**"。把这四大天王击败就去保健室,用"口"键与**カドワキ**先生谈话,随后回宿舍反复睡觉,直至奎斯提丝出现,原来她是 CC 团的"**キング**"。以后再去训练设施,"**ジョーカー**"就会同意玩卡片了。而且等到 DISC 4 他们都会进飞空艇。(这是本人发现的顺序,可能会与别人的有所差异,但出现地点不会变。如果不能与他们交战,就先和校内其它人玩,多试几次即可。)

★注 3:与卡威上校玩卡片时,先得把"**イフリート**"的卡输给他,才能令"**リノア**"的卡出现。

集齐"亲爱の证"的方法大公开

"亲爱の证"共有六枚,分别隐藏在 6 个陆行鸟森林中。当你用陆行鸟之笛和陆行鸟之网找出森林中的大陆行鸟之后(注意,一定要自己找出来,不能花钱取得),继续用陆行鸟之笛进行探查,再次找到敏感点,并用陆行鸟之网捕捉。那么大陆行鸟就会替你挖出几样物品,此时再与"**ちょこ坊**"交谈就会被告知已取得了本森林的"亲爱の证"。要特别注意的是,南部某处陆行鸟森林的物品藏在**ちょこ坊**"的脚下,要对他用"口"键交谈,选第三项让其走开才行。

已经取得"亲爱の证"的陆行鸟森林中就不会出现"**ちょこ坊**"了,而且可以直接骑上大陆行鸟。待全部"亲爱の证"都到手后,从托拉比亚大陆的陆行鸟森林里骑出只陆行鸟,从东边的沙滩进入浅滩,最后抵达艾斯塔大陆的陆行鸟圣域,与最后的小陆行鸟对话,就能取得"**コチョコボ**"的卡片。

特级名称	所需道具	拥有道具的怪兽名	出现地点
メーザーアイ	——	——	——
超振动	クモの糸	ケダチク	巴拉姆学院附近森林
电击	サンゴのかけら	クリープス	德林市地下水道
レベル?デス	咒いの爪	ガルキマセラ	艾斯塔附近地图画面
デジョネーター	ブラックホール	ゲスパー	拉格纳剧情中的古遗迹挖掘现场
アクアブレス	水の结晶	フォカロル	巴拉姆及廷帕附近海岸
マイクロミサイル	ミサイル	BGH25/F2	导弹发射基地
溶解液	谜の液体	ゲイラ	托拉比亚雪原
ガトリング炮	牙式连发铳	铁巨人	地狱岛
ファイヤーブレス	火龙の牙	メルトドラゴン	地狱岛
くさい息	モルボルの触手	モルボル	地狱岛或天堂岛
ホワイトウインド	风のささやき		
ホーミングレーザー	レーザーキャノン	机动兵器 8 型 BIS	月之潘多拉空中堡垒内
マイティガード	バリアシステム	ベヒーモス	
レイ・ボム	高出力发生装置		
ショックウェーブパルサー	ダークマター		由 100 个"咒いの爪"精致而成



青魔法一览

奎斯提丝的青魔法是通过某些特殊道具习得的，而且那些物品往往要从怪兽处盗得，现将其归纳为左表。

状态变化	吞食怪兽	出现地点
"力"加 1	アルケオダイノス	地狱岛
HP 回复	ウェンディゴ	廷帕镇附近
"魔力"加 1	ベヒーモス	不明
"精神"加 1	モルボル	地狱岛或天堂岛
"早さ"加 1	コヨコヨ	UFO 事件后在巴拉姆学院旧址(注)
最大 HP 加 10	ルブルムドラゴン	地狱岛

毫不留情地吃掉怪兽!!

GF 能力"たべる"可以让使用者吃掉怪兽，成功率与怪兽的 HP 成反比，而且吃掉某些特定的怪兽之后会改变使用者自身的状态。左表所列怪兽仅为代表兽，因为产生同种状态变化的怪兽其实有很多种，只有真正"尝"过之后才能知道。

注:详见上期有关"极密情报"神秘 UFO 的部分。

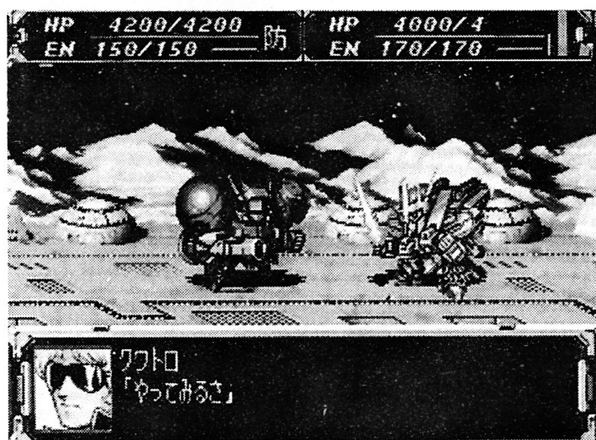
全魔法对应数值以及效果表

虽然魔法可以装备到角色身上，从而提高各项能力值，但是不同的魔法对不同能力的提高效果也不一样。下面列出的数值是 100 个魔法装备在各项能力上时提高的数值。如果魔法栏已满，可以按"□"键丢弃某种魔法，换上更强的魔法。

名称	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	运	效果
ファイア	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型炎属性攻击
ファイラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型炎属性攻击
ファイガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型炎属性攻击
ブリザド	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型雷属性攻击
ブリザラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型雷属性攻击
ブリザガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型雷属性攻击
サンダー	100	10	4	10	4	8	2	10	8	小型冰属性攻击
サンダラ	200	15	8	15	8	12	3	16	12	中型冰属性攻击
サンダガ	1400	30	16	30	16	14	4	20	14	大型冰属性攻击
ウォータ	300	20	14	18	14	12	4	18	13	水属性攻击
エアロ	300	17	10	16	10	20	7	22	15	风属性攻击
バイオ	700	24	15	24	15	5	2	4	4	毒属性攻击附加毒状态
グラビデ	1600	34	18	36	18	12	3	14	10	削减敌方 HP 的 1/4
ホーリー	3800	55	28	45	48	10	7	24	14	圣属性攻击
フレア	3200	56	26	44	26	12	4	26	12	无属性攻击
メテオ	4600	75	34	52	34	30	12	40	22	对敌进行随机目标无属性攻击
クエイク	2600	40	20	40	20	7	3	30	12	敌全体地属性攻击
トルネド	3000	48	24	42	24	33	12	38	14	敌全体风属性攻击
アルテマ	6000	100	82	100	95	60	2	60	60	全体防御力无视无属性攻击
ケアル	200	4	15	4	15	3	3	2	2	小型 HP 回复
ケアルラ	300	8	28	8	28	4	1	3	3	中型 HP 回复
ケアルガ	2200	20	65	20	65	10	2	10	10	大型 HP 回复
レイズ	1200	8	50	10	50	4	4	3	4	复活,HP 回复至 1/4
アレイズ	4800	20	80	20	85	8	1	8	20	复活,HP 全回复
リジェネ	2600	18	70	18	60	8	4	8	8	HP 缓慢回复

名称	HP	力	体力	魔力	精神	早さ	回避	命中	运	效果
エスナ	500	6	36	12	36	3	3	3	10	解除各种状态异常
デスペル	1000	12	38	16	60	8	1	8	14	解除魔法反弹等辅助状态
プロテス	400	6	40	10	18	3	3	3	14	物理伤害减半
シェル	400	6	18	10	40	3	1	3	14	魔法伤害减半
リフレク	2000	14	46	20	72	10	1	8	16	单体攻击魔法反弹
オーラ	3400	70	22	24	24	10	4	50	40	随时能发动必杀技
ダブル	200	15	6	18	6	10	2	40	2	连续使用两次魔法
トリプル	2400	70	10	70	10	70	4	MAX	30	连续使用三次魔法
ヘイスト	500	12	16	20	20	50	16	10	10	一段时间内速度加快
スロウ	500	12	16	20	20	40	8	10	10	一段时间之内速度减慢
ストップ	800	18	20	30	24	48	8	20	10	一段时间内静止
ブライン	100	6	5	12	10	3	10	30	2	进入明暗状态,命中减低
コンフュ	700	22	18	28	18	18	1	8	8	进入混乱状态,随机选择指令
スリプル	100	6	5	12	10	4	3	3	2	进入睡眠状态
サイレス	100	6	5	12	10	4	4	3	2	进入沉默状态
ブレイク	1000	20	20	34	35	10	1	10	12	进入石化状态,等于战斗不能
デス	1800	22	22	38	58	10	4	10	38	进入战斗不能状态
ドレイン	400	13	30	20	24	6	4	5	4	吸取对方 HP
ペイン	2800	42	38	60	45	4	2	4	40	进入沉默和明暗状态
バーサク	300	13	8	14	8	50	1	4	3	进入自动攻击状态
レビテト	200	8	15	8	15	16	2	12	20	进入浮空状态
ゾンビー	800	15	24	15	12	2	3	2	2	不能使用物品及魔法回复
メルトン	15	24	80	20	20	3	1	12	8	无属性攻击,HP 变 0
ライブラ	1	5	5	5	5	3	1	3	3	调查目标情报

文/刘鹏　　责编/PERFECT



超级机器人大战F·完结篇

~资深玩家的系统经验谈~

"完结篇"推出至今，已将近一年了，相信业已爆机的玩家不在少数，笔者不才，来个班门弄斧，将本人数日钻研的结果写成"萝卜兵法"一篇，以供同好者作参考之物。

PS、SS 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:99年4月15日(PS版)

捍卫正义的熊熊战火再度燃起，"F完结篇"系列登场PS!

战斗中的最基本因素——机师与机体

机师加机体，就是一个作战单位。大体上，我将作战单位分为四大系:主力系、突击系、辅助系和无用系。

主力系，故名思意，是战场上绝对的主要战斗方，没有哪一仗能少得了的，主力系的特点在于机师自身能力强，机体的移动力、运动性较高，从而使之命中与回避都十分优秀，在战斗中能够最有效的削弱敌人而自身损害较低。若从攻击方式这方面来加以细分，主力系亦可分为射击型和格斗型两种。

射击型，武器射程长，杀伤范围广。在进攻中，亦常可利用射程上的优势来避免遭受反击。另外，射击型的机师绝大部分在很早就可获得"W"(即两次行动的能力)。此类型最典型的例子莫过于大家熟悉的阿姆罗(アムロ)和他自己设计的ν高达。(笔者在此想提醒大家一下，"ν"是希腊字母"N"的小写体，发音应是"谬"，而不是英文字母的"V"!)阿姨罗自身能力之强，是看得到的，他也是所有机师中最早获得"ω"的人(LV30)；而ν高达的移动力为7，最初的运动性就有120若修改十级可达200! 假设阿姆罗LV40，ν高达运动性150，那么在60话之前，只怕没有几个敌人对他的命中率能超过20%!ν高达的NT(精神力诱导)武器"浮游飞翔炮"，射程长达8格。而在敌人中，除去几个BOSS级角色外，多数只有6、7格。结合以上优势，真的是可以将敌人玩弄于股掌之间的。

格斗型，杀伤范围不及射击型，但他们近距离的杀伤力却总是比射击型强上一些；射击型靠射程优势来避免反击，而格斗型则是靠一击必杀来避免反击。格斗型的回避能力也逊于射击型一些，不过格斗型的耐久力、装甲比击型高，且基本上都有较好的防护能力。以圣战士系的座间翔与他的翼霸为例:奥拉斩的威力不俗，技量补正值又高，若发动圣战士LV3的圣拉大斩，不用"热血"什么的也能斩一万多HP是常事；翼霸的特殊能力"分身"与"奥拉防护"，前者虽然条件较苛刻(气力130以上时才有可能发动)，但往往能死里逃生。后者则可令敌人的光线(ビーム)类武器威力减弱甚至完全失效!(气力100以下，攻击力1500以下的B类武器完全无效)若使用得当，大可把其扔进一群敌兵之中不管，而你坐下来边喝茶边看他把敌人一个个切掉。(听起来夸张了一些，但此类情况在前篇中真的很常见。)

以上就是主力系的优点了，只要善加利用，可以轻松摆平游戏中95%的敌人，比较基本的战术是列好阵形，等敌人一到位，先用射击型削弱，再用格斗型冲上去结果他。但是，游戏中经常会有一些强得离谱的角色，主力系一碰上，优势荡然无存，而弱点也暴露了出来——不禁打!

仍以ν高达为例，其HP修改至十级也仅有6000而已。在中后期，万一不慎被敌人击中，不爆也损伤过半，若碰上DC的哈曼与她的专机卡碧尼，或是哥斯多(ケスト)的三大将，结果嘛……有相同经历的玩家应该深有体会吧?这一类人物，机师能力与我方不相上下，可机体之强着实让人恨得牙根痒痒的。如果你用主力系去硬碰，多半会被他们一炮一个给作掉，不划算。所以，应付此类BOSS，要交给突击系。

突击系，可以说全都是"精神"病患者——笔者的意思是这一系的命中与回避都太烂了，不用"必中"与"回避"之类，连对付小兵都成问题。但另一方面，突击系的机体都拥有那么一两种攻击力奇高的超级武器，机师也都有"必中"、"回避"、"热血"这几项精神指令。由于精神使用上的限制，及EN的数量限制，突击系自然不能乱用去对付一般的敌人。所以，当那些BOSS级的家伙们一出动，就要毫不犹豫地让突击系单位用精神补足气力，加上"必中"、"回避"、"热血"，一口气重创对方，再让主力系击沉他们，以避免敌方行动时对我方进行攻击而遭受损失。但万万切记，千万别让他们打持久战，若硬要让他们去收拾小兵，我敢说你只有干哭的份。至于突击系的代表人物嘛，流龙马和他的三部盖特(初期的盖特，中期的盖特龙，后期的真盖特)，蔡豹马的超电磁V，破岚万丈的泰坦3都不错。

辅助系，指拥有较好的辅助精神指令的机师和修理、补给型机体。笔者提醒大家，千万不要忽视辅助系，因为此系在战场上的助战能力是很强的。

如果辅助系的机师拥有“激励”、“再动”精神指令，那么许多地图武器、超级武器的实用性都将大增，以 ZZ 高达为例，其 MAP 武器要求气力 110，而原配机师捷多并没有“气合”。如果有大好机会，“激励”捷多一下，再让捷多加上“幸运”、“热血”来上一记 MAP 炮，爽得很那！

修理、补结机体，助战能力不用我多说吧？但有一条，就是在“F”中加入了修理、补给也可获得 EXP 这一因素之后，练级就变成了一件很简单的事。至于如何去练，请参看后面的“练级大法”，这里暂且不提。

最后是无用系，本来对这些“二百五”联盟多费笔墨实属多余，但我只是想让大家多留意一些你不太用的人物和机体。事实上，笔者也是在无意之中在无用系发现了几个一流机师和几部不错的机体。

比如 MS 系的几位女性角色：F—91 中的塞丝丽、Z 高达的凤和露莎美、ZZ 高达的少女露和布露丝，这五位女性除射击、技量两值稍差一点点之外（同 LV 时约差 8—10 点），命中、回避及反应不比卡姆、捷多差！最让我吃惊的还要属 Z 的凤（フォウ），本人在无聊之余，让她开修理机练至 LV65，竟得到了“奇迹”这个精神指令！够惊人了吧！

机体方面，塞丝丽的比基娜不妨先换给阿姆罗，可以不花钱修改用好几关；而在“泰坦斯的恶意”一话后得到的卡碧尼 MK Ⅱ，建议换给夏亚用，可比百式好用多了。

OK！关于作战单位就写到这儿，下面是各系各型，本人推荐的机师。括号里的数字是其获得“ω”的 LV 数。

主力系射击型：阿姆罗（30）、夏亚（31）、卡姆（31）、捷多（32）、捷夫可（32）、主角（38）、安藤正树（48）、塔巴（52）、凤（35）、露莎美（35）、布露和布露丝（33）。

主力系格斗型：座间翔（50）、多蒙（50）、真嗣（56）、明日香（55）。

突击型：统龙马（？）、破岚万丈（？），（有这二位足够了！）

辅助型：女主角（38）、塞丝丽（33）、珐（4?）、甲儿（67）。（其实甲儿应该算到突击型里，但其新机体魔神王 Z 入手较晚，所以建议先将甲儿练成“ω”再换回去，具体见“练级大法”。）

把握机体、武器、费用间的微妙关系

这里主要是想介绍一下如何省钱。首先结合以上部分，不难得出结论——扬长避短！

机体性能方面，主力系只要修改运动性和反应就差不多了，若是 Z、F—91、ZZ 这类消耗 EN 的机体可加修改 EN 一项；格斗型则应全面一点；至于突击型，我看只要加一下 EN 值就够了，辅助不用改！

武器方面，射击型应挑一两种射程远，威力大，残弹足的修改。如 ν 高达，只要改“光子来福”（1—6）“浮游飞翔炮”（1—8）足矣；格斗型应挑挑较常用的改，如翼露只需改“奥拉光子剑”、奥拉 LV3 大斩即可，不过建议再加一个“奥拉铳”（1—6）。EVA 一样，多蒙的克特高达只要改“克特手刀”（命中 + 15）和“克特旋风”（命中 + 5）就行了。（前身闪光高达是“突进冲击”和“闪光必杀冲击”。）至于突击系，改威力最大的超级武器吧！一种就够了。辅助系不上战场，当然不用改啦。

写到这里，猛然想起一件很重要的事，就是机体的更换。笔者建议那些会被更换掉的机体及武器，都不要浪费资金去改造。战力上不足的话，可以利用芯片或其他的机体来弥补。象阿姆罗、捷多与塔巴这三位。阿姆罗在前篇中先换，可以不花钱改用至后篇，然后换乘比基娜。GP03 直到 ν 高达入手；捷多的情况与阿姆罗差不多，但 ZZ 入手比 ν 早十余话；至于塔巴，亚路比可以不改，在前篇说得レッシィ之后换乘她的机体（入手时全数值已有 4 级），可一直用到亚路比 MK Ⅱ 入手。类似以上情况的人物还有好几个，要求对情节有一定的了解。另外在上述机体不必花钱修改的情况下，就应多修改一些一直要用到最后（如 Z 高、翼霸、塞巴斯塔）或换机体但修改数值仍在的机体（如母舰、盖特、闪光高达）来加强战斗力。

最后是芯片的利用。如果芯片分配合理，比花钱改还有效。分配也应尽量发挥长处，使强项更强。弱项就不要管了，因为加了也没多大用处。还有，由于突击系的机体多数移动力较低，应补足以便于行动；空飞芯片建议配给多蒙、EVA 这些有较强能力却无法对空的机体，而象装甲状态的 GP—03 和露维·捷露属纯宇宙型，配上空飞芯片亦可在陆地使用，要慎重考虑。

令我方主要成员的等级达到 LV60

如何练级，我想是大伙儿最关心的问题吧。“机器人大战”系列一惯的“自我全灭”练级法依然有效，但有一个最大也是最好的改进之处，就是可以记录了。因此，朋友们大可放心练级。

不过，在 LV 升高之后，想自我全灭也并不是件容易的事。所以，本人推荐那些 EXP 与资金较多，又有特殊失败条件的关来练级。

在游戏的中后期，多数关卡都有一个相同的失败条件，就是母舰被击沉。那么你大可在赚足 EXP 与资金之后，让 ZZ、百式或亚路比 MK Ⅱ 之类有我不分杀伤能力 MAP 武器的机体将母舰击沉，然后再开始下一遍的修炼。既方便又省事。笔者在此介绍一关——真实系的第 58 话“野望の果てに”。此关中有三艘战舰、六个有名有姓的敌人，若这九个都用“幸运”打下来，可得到近二十五万的资金！EXP 也较多，笔者用了五个小时，在此关赚了一百八十万。类似这样的关还有很多呢。

话又说回来，我认为“自我全灭”法只适合赚资本，并不太合适练级，毕竟 LV 稍高些的敌人太少了。所以，利用辅助机型来练级才是一条捷径。不过，此法仅限于 MS 系和万能侠系的机师，外加超电磁 V 的腿部。原因很简单，整个游戏中仅有四部修理机和两部补给机。分别是 MS 系修理、补给各一部，万能侠系修理型两部、补给型一部，超电磁 V 的腿部分离出时算一部。

具体方法如下：首先，应拥有能自残的 MAP 武器，同时有使用上的保证（EN 或残弹），然后轰击两部修理机，再让他们互相修理就行了。EN 不足时，可让补给机补给。

听起来好象很简单吧？其实在刚开始修炼时并不容易呀。修理、补给的 EXP 获得与作战一样，被修理、补给者的 LV



越高，能得到的EXP也就越多。而在刚开始时，由于两个修炼者LV相近，常常要两、三个回合才能升一级，所以一定要有耐心。只要头开好，后面练级就快得多了，象坐飞机一样。

还有，陪练角色一定要选好。主舰本来是不错的，但命中率太低了；百式、ZZ命中率虽高，可EN消耗太大，又有气力要求。笔者比较喜欢用GP—03、亚路比MKⅡ和W飞翔高达，命中率高且基本可随便使用（没有气力要求，跟派补给机就行了）。

如果你是从前篇开始玩，建议轰击甲儿和超电磁V(修理机!)，因为MS系的角色回避能力太强了，前篇中唯一可获得MAP武器的母舰根本打不中!若是《完结篇》，笔者推荐真实系的第36话。这一话ZZ和GP—03刚好入手，且在战场上有一个EN回复30%的卫星，是所有关卡中最适合作起始点的关卡。让百式、母舰、ZZ全停在卫星上，然后轮流轰击，应该不会有EN不足的事发生。建议耐心一点，把甲儿和阿姆罗在此话练至LV60,以后无论是作战还是练级都方便多了。

从次一话开始，只要轰击甲儿一个就够了。而阿姆罗，让他开GP—03吧。欲练级的两个，一个开修理机修甲儿，另一个让阿姨罗围着他飞，只要EN用掉1,都可以进行补给。修理者升级相当快，笔者曾试过卡姆一回合内修两次升了5级!真的，毫不夸张!而补给者则相对稳定，LV差距在5级以上时，补一次一级。对了，一般练至60级就够了，因为60级以后，LV提升所需的EXP由500改为1500,太累太烦。不过，象甲儿、凤这二位还是再往上练一点的好。甲儿67级两动，再换回魔神王Z是一个极强的战斗力；凤嘛，前面说过，LV65,“奇迹”。

OK!关于练级就这么多了。其他不能用辅助机型练级的角色，在MS系角色LV大幅度提升的同时，也为他们创造了练级的机会：第一，能够多杀敌获得EXP的机会多了；第二，MS系角色LV提升后，可以很轻松的将敌人打成重伤，再由其他角色干掉。说明白一点，就是其他角色练级也轻松了。

笔者有很自豪的战绩：在进行宇宙与陆地分流时，笔者手下的主角、女主角、阿姆罗、夏亚、卡姆、捷多、捷夫可、塞丝丽、珐、布露、布露丝，全部在LV62以上。(算清楚，11个人!)其余主要作战角色也都为47、48级。而到“虚构的偶像”这一话，阿姆罗LV65，ν高达运动性220(装了两个芯片)，哈恩对姆罗的命中率仅为3%!其他人也差不多。弄得本以为很艰苦的一仗打得相当之轻松。

下面是关于“完结篇”的一些乱七八糟的东西，也算是经验之谈吧。

零散经验谈

首先是多蒙，他是应该放到一线进行培养的格斗型人材，杀伤力不用我多说吧？他在53话之后会获得个人独有特技“明镜止水”，在战斗中气力达到130便可发动。发动后，各项数值加10,机体的运动性也加10,同时可使用追加的四项武器(技?)，连上后面获得的“石破天惊拳”是五种。而这五项武器是游戏中唯一不用花钱改造的(也改不到)，随多蒙LV提升而攻击力上升的武器。具体上升数字不明，反正我在54话时“爆热克特冲击”攻击力为3500,到72话时成了4000,再到最终几话已达4600。“石破天惊拳”更强达6000!加一个“热血”轰掉了恶魔高达的第一个形态!当时恶魔高达尚有2/3的HP啊!

接着是EVA,笔者的评价是“无赖战士”。三部EVA的攻击防护是对任何攻击都有效的，可惜有线式电力供给限制了作战范围，且在后期攻击防护这一招对许多敌人已无其作用。不过，“暴走”的控制确实不错。提到“暴走”，笔者提醒大家，准确的控制方法是初号机被打暴后，先用明日香的“挑拨”，然后在初号机被敌人攻击时按住B键不放，直至指令表出现才可。注意，一定是被敌人攻击时才行，不然的话，明日香可要倒霉了。切记，切记。

末了是几句牢骚话。第一，敌我双方的命中机率判定太不合理了!在游戏中，我方80、90打不中人是常事，而敌人20、30却能击中我方更是屡见不鲜!就算我方是100,如果是近身攻击或是“浮游飞翔炮”一类的实弹武器，对方只要有“剑切”这项指巧，也十有八、九给他切掉。笔者曾让座间翔用LV3奥拉大斩去斩ゲスト的ロブ，结果是连斩了八次就被他挡掉八次(S/L神功)，真窝火!直到第九次才斩到结果了他。所以，玩友们在用此类武器之前还是先SAVE一下的好!

第二，钱太少了!特别是后期的十级，从未能好好改过，经常是改了机体就没钱改武器，真伤脑筋。后来上了火，寻一关猛赚三百万，记录后把一机体全部改到底发泄一下再读回进度，却意外发现两件事：若将机体五项能力全部改满，会有几项特别追加，地形适应为A；移动力加1；HP加2000;EN加150;运动性加20;装甲加500;反应加200。只能挑一样喔!可惜，资金不够哇!另一件事，就是某些武器如到十级后，可花钱将其改进而得到新的武器。如断空我的“断空剑”十级后可改进出“断空光牙剑”，MS系的NT专用武器均可改进出MAP武器。此类机体实在太多，甚至那个骷髅牛仔都有!不过，实用性并不高，且都只有2发残弹。买来放着无妨，别浪费资金去加强它(用金手指者除外)。

第三，原创的魔装机系战斗能力也削弱得太凶了吧？像塞巴斯塔，机体能力比“第四次”差了一大截；武器方面，威力也不足!最让我生气的是“不死鸟飞弹”，攻击力还不错，可射程竟只有1!在《第四次》中，这可是拥有最大射程的武器呀(记得好象是1—12)。就算减短，给个8格也不错嘛，真不知道设计者怎么想的。至于超级武器“宇宙风景”，改到十级也仅有“四”的一半，太惨了。好在正树还有个“梦”……啊，是“幸运”才对，帮我赚了不少资本。不然，早被我扔到无用系里去了。

文/左杰　　责编/PERFECT



恶魔城 DRACULA X
——月下的夜想曲

～利用“怪兽图鉴”,33 种强大装备近在眼前～

奇怪的盔甲：在正恶魔城中大圣堂中的某怪物头上有铁球（此铁球并未列入图鉴中），击破后有可能得到盔甲“アックスアーマーのよろの”。主角装备后会变成斧兵（攻＋2、防＋15），但即不能化身，也不能记录，并且跳跃能力大减，非常有趣。

SS、PS	厂商：KONAMI	类型：A・RPG
	发售日：98 年 6 月 25 日（SS 版）	

NO.	列	名　　称	备　　注	可／否	强度判定
47	1	ブルーナックル	青蛙拳套　攻＋8	可	△
63	1	ホーリーリード	圣剑　攻＋16、可杀死正恶魔城中诅咒的牢狱中的幽灵↓↘→＋A	否	△
63、116、106	2	ようとうむらまさ	妖刀　攻－5、防－4、使用时刀光呈红色，距离远	否	△
66	1	ウェアバスター	对兽人有特效的剑　攻＋18、↓↘→＋A	否	△
87	2	ヘブンズリード	向空中投出的魔封剑　攻＋21、按住前距离更远	可	●
88	2	はやわざのたんとう	斜前方攻击的小刀　攻＋6	可	●
94	1	チャクラム	战轮　攻＋15	可	△
94	2	ジエエルリード	宝石剑　攻＋15　杀死敌人后敌人有可能变成宝石↓↘→＋A	否	●
107	2	オリハルコン	最强拳套　攻＋38、防＋5、↓↘→＋A、←→＋A	否	●
108	2	ヴァルマンウエ	无数真空刃　攻＋36、距离长，速度快，拿两把可完成六连杀	可	☆
119	2	リニックブレード	真穴刃　攻＋15、此剑为无数真空刃的原始化	可	●
120	2	やすつな	双手持的刀　类似无数真空刃、攻＋60、距离较近	可	☆
124	2	フルンチニグ	毒属性的剑　攻＋32	否	△
125	2	まさむね	两手持的剑　攻＋54、↓↘→＋A	否	●
133	2	レムリアリード	盾魔力引出的剑　攻＋39、一手持剑一手持盾时 A＋C	否	☆
139	2	ミリカンの石刀	石化作用的刀　攻＋1、击中弱一些的敌人后，敌人动作变慢	否	△
154	2	モーンブレード	击中任何物品都可回复 HP 的剑　攻＋36	否	●
156	2	レーヴマテイン	强力的火炎剑　攻＋33、防＋1、↓↘→＋A	否	●
159	2	ヘブンズルーン	带符咒的魔剑　攻＋40、防－4	可	☆
26、31	2	メディウサの盾	美杜莎之盾　此盾装备后可攻击敌人、攻＋13、防＋1		☆
33	2	アックスアーマーの盾	一般的盾牌　防＋3		△
111、121、81、53	2	ドクロの盾	战士之盾　防＋4		●
84	2	ウッドウンドシールド	树灵之盾　防＋3		●
141	2	フレイムシールド	火龙盾　防＋4、可完全抵御炎属性攻击		☆
142	1	ダークシールド	暗之盾　此盾装备后可攻击敌人、攻＋10、防＋3、抵御炎属性攻击		☆
109	2	やみのあねすて	魔法盔甲　防＋15、魔法攻击强化		●
130	2	光のあねすて	光的盔甲　INT＋1、防＋12、光属性防御上升		●
142	2	邪なむねすて	邪的盔甲　防＋8、暗黑属性防御上升		△
161	2	ガーブオブゴッド	最强盔甲　CON＋2、防＋25、全属性防御上升		☆
153	1	つばひろのたびんほう	防御高的头饰　STR＋1、CON＋1、INT＋7、攻＋1、防＋5		☆
95	2	マスターリング	指轮　STR＋7、CON＋7、INT＋7、LCK＋2、攻＋8、防＋2		●
71	2	どくろの指轮	最强指轮　STR＋30、CON＋10、INT＋30、LCK＋5、攻＋40、防＋12		☆
123	2	ラビス・ラズリ	幸运呼的宝石　LCK＋20		☆

注 1：NO．表示此怪物在图鉴上的位置，第一位即 NO.1。

注 2：每种怪物均带有两种道具，1 或 2 分别表示在图鉴上的第一种或第二种。

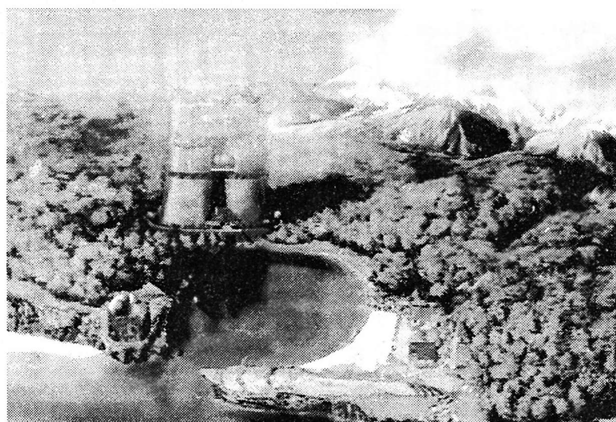
注 3：“可／否”表示能否在跑动中攻击。

注 4：△代表一般性道具；●代表较好的道具；☆代表究极道具。

注 5：其它比较容易得到强大装备在上表并未涉及。

注 6：合计总共有 14 面盾能购与剑“レムリアリート”组合使用。

文/???　责编/PERFECT



陆行鸟之不思议的迷宫2

~寻找每种武器、防具的不思议之羽~

武器的锻造度越高，店家的收购金额就越高。对于不在乎是否打倒敌人的玩家，强烈推荐你使用“青蛙之爪”。遇敌人后用青蛙之爪将其变成青蛙，的确是一件痛快的事。

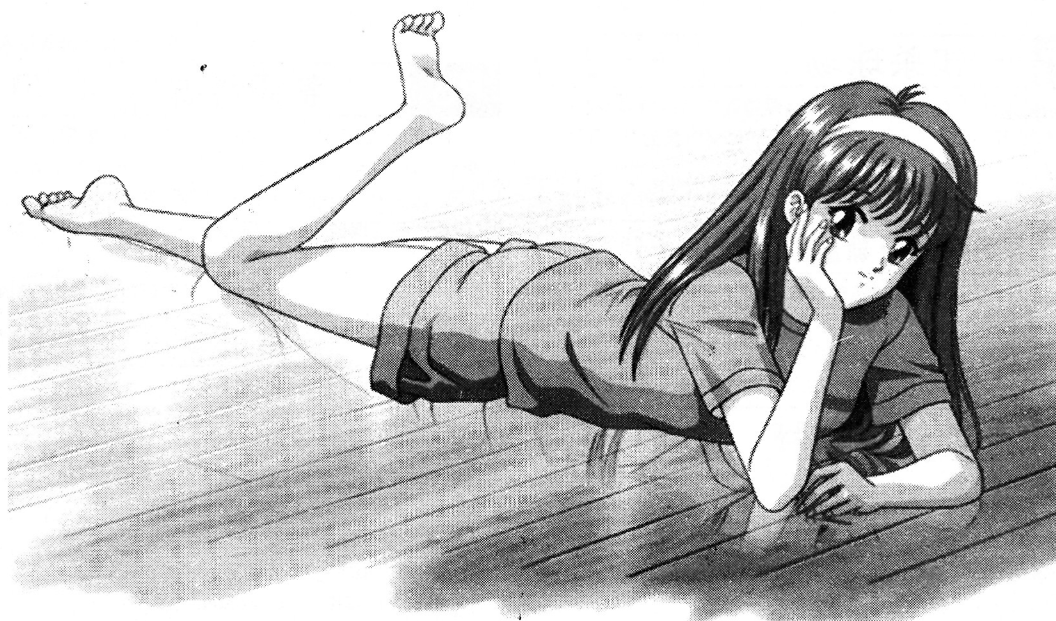
文/侯一　　责编/PERFECT

PS	厂商:SQUARE	类型:A·RPG
	发售日:98年12月23日	

将武器、防具用坏后就可以得到神秘的“不思议之羽”了!!

名称	特性	不可思议之羽A	不可思议之羽B
木のツメ	木制爪子,用于合成的基础上	失误率下降(ミス率DOWN)	回复上升(回复UP)
铁のツメ	铁制爪子,常在序盘使用	最大HP上升(HP MAX UPHP MAX UP)	经验值上升(EXP UP)
ミスリルのツメ	米斯里鲁制爪子,耐久度高	危机率上升(クリテイカルUP)	攻击力上升(攻击力UP)
轻いツメ	最轻的爪子,元气不易减少	快速(ヘイスト)	菲尼克斯(フェニックス)
炎のツメ	炎属性,适合作为合成材料	火球(フアイアボール)	伊夫利特(イフリート)
冻结のツメ	冰属性,适合作为合成材料	冷冻风暴(ブリザドストーム)	希瓦(シヴア)
电击のツメ	雷属性,适合作为合成材料	闪电交错(サンダークロス)	拉姆(ラムウ)
疾风のツメ	风属性,适合作为合成材料	大气漩涡(エアロオール)	希鲁夫(シルフ)
ホリーのツメ	地属性,能破坏墙壁和障碍物	地震(クエイクオール)	泰坦(タイタン)
ホーリーのツメ	圣属性,适合作为合成材料	魔力上升(魔法力UP)	圣光(ホーリー)
クリスタルのツメ	攻击力高,危机率高,耐久度低	核融(フレア)	红宝石之光(カーバンクル)
衰弱のツメ	锻炼度数值越低越强	强力射击(パワーシユート)	菲尼克斯(フェニックス)
トードのツメ	能以一定几率将敌人变为青蛙	青蛙(トード)	超级射击(スーパーシユート)
毒のツメ	能以一定几率让敌人中毒	落毒(ポイズン)	魔烦之力(小难しいパワフル)
眠りのツメ	能以一定几率让敌人睡着	睡眠(スリプル)	独角兽(ユニコーン)
混乱のツメ	能以一定几率让敌人混乱的爪子	混乱(コンフュ)	拉莫(ラムウ)
沉默のツメ	能以一定几率封住敌人魔法	沉默(サイレス)	伊夫利特(イフリート)
こびとのツメ	能以一定几率把敌人变成侏儒	缩小(ミニマム)	希鲁夫(シルフ)
のろまのツメ	能以一定几率让敌人动作迟缓	迟钝(スロウ)	泰坦(タイタン)
クリティカルのツメ	危机率高	危机率上升(クリティカルUP)	超重力(グラビデ)
大振りのツメ	攻击力高,命中率低	最大HP上升(HP MAX UP)	电钻射击(ドリルシユート)
オーダーのツメ	能同时攻击前后两方向	失误率下降(ミス率DOWN)	希瓦(シヴア)
アークのツメ	能同时攻击前后三方向	核融(フレア)	召唤能力上升(召唤能力UP)
十字のツメ	能同时攻击前后左右	消除(デジョン)	圣光(ホーリー)
いやしのツメ	攻击时能以一定几率恢复自己体力	排泄上升(ドレインアップ)	独角兽(ユニコーン)
气合のツメ	攻击力高,元气消耗大	攻击力上升(攻击力UP)	即死(デス)
うらみのツメ	受诅咒后变强	生物(バイオ)	攻击力上升(攻击力UP)
マルチのツメ	能同时攻击前三方向和斜后两方向	回复上升(回复UP)	奥丁(オーデイーン)
王者のツメ	极限LV最高	最大HP上升(HP MAX UP)	圣光(ホーリー)
源氏のツメ	数值均衡,合成方便	攻击力上升(攻力UP)	究极魔法(EXI)
ブランドのツメ	若爪子、马鞍、戒指成套装备,攻击力变为2.25倍	小陨石(プチメテオ)	陨石(メテオ)
キヤンブルのツメ	能以一定几率给敌人两倍伤害或让敌人状态异常	危机率上升(クリティカルUP)	随机召唤(ランダム召唤)

名称	特性	不可思议之羽 A	不可思议之羽 B
木のクラ	木制，是合成的基础	回避率上升(回避率 UP)	回复上升(回复 UP)
铁のクラ	铁制，序盘上经常使用	HP 加满(HP MAX UP)	经验值上升(EXP UP)
ミスリルのクラ	米斯里鲁制，耐久度高	危机率上升(クリティカル UP)	防御力上升(防御力 UP)
轻いクラ	重量最轻，元气度不易减少	快速(ヘイスト)	随机召唤(ランダム召唤)
炎のクラ	炎属性，适合作为合成材料	火球(フアイアボール)	伊夫利特(イフリート)
冻结のクラ	冰属性，适合作为合成材料	冷冻风暴(ブリザドストーム)	希瓦(シヴア)
电击のクラ	雷属性，适合作为合成材料	闪电交错(サンダークロス)	拉姆(ラムウ)
疾风のクラ	风属性，适合作为合成材料	大气漩涡(ユアロオール)	希鲁夫(シルフ)
地のクラ	地属性，适合作为合成材料	地震(クユイクオール)	泰坦(タイタン)
圣なるクラ	圣属性，适合作为合成材料	魔法力上升(魔法力 UP)	圣光(ホーリー)
クリスタルのクラ	耐久度低，防御力极高	核融(フレア)	红宝石(カーバンクル)
衰弱のクラ	能够减少锻练度，让游戏者变强	迟钝(スロウ)	菲尼克斯(フェニックス)
カエルよけのクラ	能够有效的防止被变成青蛙	青蛙(トード)	麻烦之力(小难しいパワフル)
毒よけのクラ	拥有避毒能力，不易中毒	落毒(ポィズン)	麻烦之力(小难しいパワフル)
眠りのクラ	防止被催眠	睡眠(スリプル)	独角兽(ユニユーン)
冷静のクラ	防止混乱	混乱(コンフユ)	拉姆(ラムウ)
沉默よけのクラ	防止中沉默状态	沉默(サイレス)	伊夫利特(イフリート)
こびとよけのクラ	避免被变成侏儒	缩小(ミニマム)	希鲁夫(シルフ)
のろまよけのクラ	不易变迟钝	迟钝(スロウ)	泰坦(タイタン)
カウンターのクラ	能够以被攻击程度的四分之一还击对方	生物(バイオ)	奥丁(オーデイーン)
うらみのクラ	遭诅咒后变强	死亡(デス)	防御力上升(特防御 UP)
リフレクのクラ	受魔法攻击后从同一招式还击	地心引力(グラビデ)	菲尼克斯(フュニックス)
しんきろうのクラ	能够让对言攻击落空，但回避率低	消除(デジョン)	陨石(メテオ)
王者のクラ	界限等级最高	最大 HP 上升(HP MAX UP)	圣光(ホーリー)
源氏のクラ	数值平均，便于合成	防御上升(防御力 UP)	究极魔法(アテルマ)
ブランドのクラ	整套装备的情况下，防御力提升 2.25 倍	小陨石(ブチメテオ)	巴哈姆特(バハムート)



秘技天地——秘技偏方

主持人：风马

以前，对于金手指没什么好感，主要是因为操作起来颇为繁琐，并且有时会不成功。现在，金手指遍地都有，价格便宜，又是中文界面，买来一用，果然不同凡响；其实一直有玩友建议在“秘技天地”中刊登金手指密码，因为风马各人好恶，“导致”此方面空白的局面。亡羊补牢，未为晚矣，本期开始，“金手指密码”将作为风马的“全新料理”送给大家，玩友们若有此“料理”之佐料，亦可投稿。

PS 古惑狼3 FP 5

假“古惑狼”出现方法：出现方法有三种，①读取“古惑狼3”的资料到POCKET STATION中再玩一次，将POCKET STATION接到PS主机上开始游戏；②在储存“古惑狼3”的资料到POCKET STATION时，并得到“**ニセクラッシュ**指名手配”之后，接到PS主机再开始游戏；③在储存“古惑狼3”的资料到POCKET STATION时，并得到“镜**の**中**ニセクラ**”之后，接到PS主机再开始游戏。用以上三种条件，假古惑狼会出现在三个不同的舞台中。

北京　并不希望出现“假风马”的　风马

PS EVE THE LOST ONE FP 5

见到盘中的内容：通常，如果没有将游戏本篇打通的话，是不能见到游戏中的内容的。但是只要在游戏盘起动时，同时按△、L1、R1、上四键，即使不通关也可以见到盘中的内容了。

北京　风马

PS 扣杀球场2 FP 5

见到“轮盘”模式的结局：在标题画面中，在四秒内按2P手柄的上4次、下4次、左4次、右4次，这样就可以看到“轮盘”模式的结局了。

北京　最喜欢发球上网封杀的　风马

PS 蒙纳克皇族·新盖亚王国记 FP 5

隐藏地图出现：将故事模式的15关全部打通后，当结局画面结束时不要按任何键；过一会儿会突然出现一个“轮盘”，当“轮盘”停止时，会有10个全新的地图供你选择。

北京　从MD时代就玩这系列的　风马

PS 蛇行保龄球 FP 5

隐藏角色：使用最初的四人通关后，就会出现迪帕尔·布勒、克莱基三个隐藏角色；用格林通关会出现黄人；用维罗奇通关就会出现切萨尔。

特殊指令：在游戏中，在两秒钟以上不输入任何指令，之后输入下列指令，就可以获得特殊效果：

回复生命：上、上、下、下、左、右、左、右、L1、R1、○、×

取得全部宝物：上、下、左、右、△、×、□

杯赛：上、下、上、下、L2、L2、R2、R2

北京　虽然瘦小却喜欢用13和15磅球的　风马

马语：记得第一次打保龄球时，总将球扔进沟里，后来发现用很重的球较容易走直线，所以就……

PS 劲舞！劲舞！劲舞！ FP 5

隐藏的YUMI：在游戏中放入Jack & Betty的专辑“Twister”，就会出现隐藏人物YUMI。

北京　不知将京剧CD放进去会怎样的　风马

风论：根据自己所愿可以放入任何音乐CD，这款游戏真是很绝。而且放进特殊专辑，还能选出隐藏的当红人物，相信今后这种将流行要素相互融合的游戏及秘技会不断增多。

PS 幻想传说 FP 5

SD剑与杀剧舞菟剑：在未来武术大会连续10次九连胜，就会跟莉莉丝战斗，战胜她后就会得到一把水晶剑（S·D剑）；拿到升级一次就可获得“杀剧舞菟剑”。

另外一种得到SD剑的方法：改为排头的话就可以操作主角以外的人，而忍者及弓手也各有自己的连击指令技。在格斗场的次数到某时期，就会有神秘人物以“瞬狱杀”打倒头目，之后它便会挑战主角；此人会用灭杀升龙加斩空波动及十连打，只要打倒他后就可以得到“S·D剑”。

北京　最喜欢群殴敌人的　风马

PS 盖亚传说 FP 4

召唤凶兽ジャガーノート：终盘时，如果主角三人的等级为99，通过**ドハテイの**城之后，回到**ラタイユ**町与**セルジュ**谈话，可得到“凶兽**の**间**の**键”，用这把钥匙可以进入城堡地下室的凶兽房间，调查宝箱可取得凶兽符，只要装备在身上就可以召唤“凶兽**ジャガーノート**”。

北京　感觉自己比“凶兽”还凶的　风马

ARC '98格斗之王 FP 2

真吾挑战：（以前登的是错误的）

只要满足以下三个条件之一，真吾就会出现。

A、在第三支队伍，击败电脑总分有十万分以上。

B、在第四支队伍，打败电脑至少有一个perfect，总分10万分以上。

C、在第五支队伍，“一千三”。

“神秘人物”出现条件：

1、背景为日本街道（Japan Street）

2、队伍中有蔡宝健

3、蔡宝健Round3中以必杀技KO对手，时间剩下30秒或以上，

不能 perfect。

4、KO 后以 C 键决定胜利动作。

只要满足以上所有条件，SNK 人气人物 MIKA 和 TAKE SHI 就会出现。(还骑自行车呢!)

续关服务：一般玩格斗游戏，都不会 continue 的，但在'98KOF 中 continue 会有意想不到的"好处"。(饿狼 RB2 也有)只要决定 continue，很会出现 continue Service，它是一个不停转动的轮盘，按 A 键使其停下，共有 6 种不同情况：

①Gauge will start at max(一开始能源全满，并可无限次数使用)

②No gauge for computer 电脑没有超杀能源棒，即电脑不能用超杀

③Power levelincreased 攻击力增强

④Difficulty level down 难易度降低

⑤Computer's energy at 1/3，电脑角色体力只剩 1/3，但 BOSS 除外。

⑥To the next stage 直接与下一支队伍战斗(被 BOSS 击败后出现这种除外)

如果玩家不喜欢以上"帮助"，可按 D 键进行 normal game。

奇异现象 SHOW：霸王举鼎：

条件：大门五郎 VS 陈国汉

方法：大门以出云投(↓↘→A/C)"抓"住陈国汉

卢卡尔与泰坦尼克：条件：卢卡尔 VS 卢卡尔

方法：卢卡尔(甲)使出帝王波动拳后按键蓄力(→←↙↓↘→A/C 并按住 A/C 不放)，卢卡尔(乙)绕到卢卡尔(甲)身后(用跳或前紧急回避)，并紧贴卢卡尔(甲)的背部。蓄气的卢卡尔(甲)张开双手，就是 ROSE，那身后的卢卡尔(乙)就是 Jack 了。不知道他们是不是在说"You jump，I jump."

麻宫雅典娜的"比基尼"：雅典娜 MAX 超必杀(只能是 MAX 版)"闪光水晶波"中(→↘↓↙←→↘↓↙←A/C)，会穿上三点泳装，不过这是随机的。

另外，此超必杀可以用 A+B+C+D 来中止。

新式拱桥：

条件：不知火舞 VS 陈国汉

方法：不知火舞使出投技风车崩(近身←/→+D)"投掷"陈国汉时即可看到。

薇氏搬家公司：VICE 在'97 中休息一年后，'98 中开了家搬家公司……(开玩笑的)

条件：VICE VS 陈国汉或大门

方法：使用投技近身←↙↓↘→A/C，当她举起那两个庞然大物时，感觉象在搬大件物品、力气真大。

"铁球大暴走"之 finish：陈国汉的铁球大暴走(↓↘→↘↓↙←A/C)会随机出现 7 种不同的结束动作：

①类似前紧急回避的动作

②类似特殊技↘+A 的动作

③类似铁球飞燕斩落下动作

④类似铁球飞燕斩升起

⑤类似超重击

⑥类似"铁球大压杀"降下那一下的动作

⑦类似轻脚的动作，(此时可接"铁球大压杀"，那就形成超杀+超杀的连续技 3)

阿叔晨运：条件：坂崎琢磨 VS 坂崎琢磨

让一个坂崎使出霸王翔吼拳后，按住键蓄力，另一位贩崎琢磨绕到蓄气中那位的身后，也出霸王翔吼拳并蓄力。两人的衣服可以说是"准睡衣"，而动作像不像做早操呢。

四川资阳　戏虫

马语：高水准的秘技投稿，不仅玩了游戏，并得到另类的乐趣，佩服！

ARC 饿狼传说 REAL BOUT2 FP 5

continue 时的设定：continue 时，画面上会有四个选项供选择：A 项(按 A 键选)：与下一位 CPU 对战时，能量槽刚开局就是满的。

B 项(按 B 键)：CPU 只有四分之一 HP

C 项(C 键)：只要胜 CPU 一局便获胜

D 项(D 键)：普通战斗

吉林长春　觉得 RB2 中有隐藏人物却不会选的　李云飞

PS 最终幻想 8 FP 5

隐藏的魔法：①从**テインバー**城出来后有两条铁路，顺着靠近森林的那一条走应当会见到一座铁路桥，再往右走就会见到一条瀑布，调查后就可得到冰属性魔法。

②在**テインバー**城出来顺着靠海的那条路走，随后可见到一座土黄色的山，延着山的周围走走就会看到山的某一部分被凹了下去。上前到尽头调查就可得到雷属性魔法。

加速法：大家知道开车时遇到沙漠，草地等，就会加快燃料消耗。但如果倒着开，车就会开快 0.5 倍，燃料也不减少。

广西玉林　智慧与秘技的结晶　高宇翔

PS 世界足球·实况胜利十一人~法国世界杯98 FP 6

有趣的现象：有时，队员进球后兴奋地跑到角旗处握住旗杆。但如果这时在他跑的路线上有一名对方队员，你可以看到进球的队员会将垂头丧气的对方队员一直推着向角旗方向跑，而那名队员却不反抗，任其摆布。

广西玉林　高宇翔

PS 合金装备·索利德 FP 7

巧战最终 BOSS：游戏接近尾声时，里奇德会驾驶步兵战车来对付主角，相信这时玩家的干扰箔条手雷(**チヤフ·グレネード**)还应剩余不少，将其投出，这个巨大的步兵战车将一动不动，任你摆布，尽情的去享受毁灭的快感吧！

内蒙古赤峰　高云峰

GB 第二次超级机器人大战 G FP 4

有料的关：第十一话《惊异！究极**ロボウアルシオン**》时，LV55 的 DC 统帅会驾座机于第 3 回合出现第 7 回合离去。可将我方机器人埋伏于左下角海中或距其出现地点 9 格以外。然后就冲上去围攻。当我方 LV 低于 55 时，他是不会还击的，有幸运觉醒就用吧。等敌方行动时，DC 统帅两次移动，如果用了"完全回避"就还能打一下。他的机甲 HP 极高，且有光线无效。所以最好用光剑劈，又准又省。反正只要打着了，磨了血就有 115 点经验值。只要有耐心，就能升不少段。注意，最好放个回避高的我方成员在其射程外并吸引敌杂兵，免得他们坏事。我最后的成果是：1140 回合，流龙马 LV56，阿姆罗 LV55，V2 机师 LV52，Z 高达机师 LV53，本人耐心全满，老妈怒气暴发。

江苏南京　开着 V2 萨鲁特巨形高达，
用着光之翼上学的　易晥非

马语：赚了，赚了，他说跟我打赌他名字中间的"huàn"字印不出来，果然"国标"字库中没有此字(大家看到的是造出来的字)，但最重要的是：他没有说赌什么东西！风马笑得露出了两排特平的"吃草牙"，样子特俗特坏！不过算是安慰他吧，回答他最关心的问题：小易(不是足球小将)，你没有患"处女信激动肉麻综合症"，

请放心地×吧！

GB DQM·特瑞的神奇王国 FP 5

无限迷宫走法:胜出 A 级别后,在第八道门左边旋涡的 BOSS 处无限迷宫:↑3 次,←1 次,↓2 次及←1 次,即可。

取得わたぼう法:本游戏在尽版后,可继续游戏,共 31 个旋涡。当你打通全部旋涡后再到牧场地下室找他谈话,即可得到本游戏最可爱,特别的**わたぼう**。

隐藏 BOSS:在取得流星之夜冠军后,在第 10 道门右边旋涡中打通后再进入即会又出现一个 BOSS。

广东开平 胡德超

GB 口袋妖怪 FP 4

奇特的机器:在游戏中能得到许多带编号的机器,这些机器都是用来换"招"的。现介绍几种机器:(非秘传机器)

实用型:16 号 可以打出钱,不论任一妖怪,是赚钱好方法

欣赏型:35 号 此招可以随机使出任一招,不过是随机的,可以欣赏到许多没见过的招式

逃跑型:30 号 此招可以在紧要关头,掉头逃走(对 BOSS 无效)

04 号 此招与上招异曲同工,此招是用风将对手吹走(对 BOSS 无效)

特爽型:24 号 此招画面特爽,不信你试试

自爆型:36 号 以自己的死,换自己的赢

47 号

还有一些比较厉害的,如:13、48、25、14、26、11、19、34、46、29。

江苏南京 试出机器高兴,没试出伤心的 杨骏

GB 口袋妖怪·红绿 FP 6

强力妖怪巧收法:战斗中,让会"催眠"或"放冰"等使敌人处于静止状态不能动的绝招的妖怪上阵(如让会使用 13 号机器或 5 号机器的强妖怪上阵),战斗时,先把妖怪催眠或冰封不能动,这时,再把其 HP 打至 1/3 左右,再使用**ボール**捕捉,妖怪便手到擒来。此法对难收的妖怪特别有效,如 50 级的"**フリーサー**"、"**ファイヤー**"、"**サンダー**"和 70 级的"**ミュウツー**"都比用**ユフェタトガード**在战斗中使用和使迷你龙(**カイリュー**)三次进化后装备 03 秘密机器功击更省时,更有用,成功率 100%。

广东汕头 玩"皮卡秋"版收来收去只收到 130 只妖怪,不知"皮卡秋"版到底用不用通信交换才能完成大图鉴的 K.K.

GB 忍者乱太郎 FP 5

一战升级法:在游戏中,会遇到骑马的敌人,一般都是先把敌人从马上打下,然后再消灭,如果想得到较高的经验值,只要把敌人从马上打下,不打死,多打几次,打到满足为止,战斗结束后会获得很高的经验值,已达到一战升级!

隐藏在河里的商店:在游戏后期,可乘船到达一个西北方山洞一样的地方"**かくしそンで**",即:客死堡垒。上岸后向右走过桥,在河边认真寻找,会发现隐藏在河里的商店,里面有价值 20000 元的超级装备"**からくンて>けん**"和超级特殊技"**ひやくらい>**"是打倒最终 BOSS 的必要装备。

隐藏的神奇伙伴:游戏中期,在航海地图的正南方有一个港口叫"**かよのこむら**",进入村子后,在村子左上角的最后一个房子里有只名为(**ヘムヘム**)的狗,它可以成为你的好伙伴,虽然游戏时,它不能帮你攻击,但可以不顾生死,帮你去买拼命的物品,如:药草……等,但遭遇敌人时不能使用。

湖北黄石 赵君

PS 山脊赛车类型 4 FP 10

完成 Extra Trial: 800F375C 0101 800F375E 0101

所有赛道: 800F370C FFFF 300F3754 0001 800F3758 0101 800F375A 0101

按○键速度最快:(同时按 SELECT 和 L2 键)

D00F381A 0020 800ABEB8 ????

???? = 0B68 为 400km ???? = 0E42 为 500km

所有隐藏车:

800F3710 FFFF 800F3712 FFFF
800F3714 FFFF 800F3716 FFFF
800F3718 FFFF 800F371A FFFF
800F371C FFFF 800F371E FFFF
800F3720 FFFF 800F3722 FFFF
800F3724 FFFF 800F3726 FFFF
800F3728 FFFF 800F372A FFFF
800F372C FFFF 800F372E FFFF
800F3730 FFFF

PS 电气机车前进！2 FP 10

AR Code

时间 999: 8005D984 03E7

总行程: 8005D63C FFFF

PS 装甲核心·斗技场之王 FP 10

荣誉全满: 8003EA98 E0FF 8003EA9A 05F5

SCENARIO AP MAX:(如果用此密码,每关会减 500000c)

D007B006 1040 801E6BB8 9C3B

SCENARIO TIME 无限:D0052726 2462 800A0DCC 5000

斗技场 AP 全满:D007B3E2 1040 801D8590 9C3B

斗技场敌人 AP 为 0:D007B3E2 1040 801D8708 0000

增幅器全满:800451CE EA60

弹药数为 1000:8004549E 03E8 800454A0 03E8
800454DC 03E8 800454DE 03E8
8004551A 03E8 8004551C 03E8

PS 最终幻想 8 FP 10

无限金钱:80076BA4 0FFF 80066BA6 5F5E

任何地方都可以存储:8006F372 0100

游戏时间:80076D68 FFFF

Limit Time Play Fast:80076D6C FFFF

超级陆行鸟:8009D4B4 0000 8009D4B6 0401

全部技能:800760F8 0100 8007613C 0100
80076180 0100 800761C4 0100
80076208 0100 8007624C 0100
80076290 0100 800762D4 0100
80076318 0100 8007635C 0100
800763A0 0100 800763E4 0100
80076428 0100 8007646C 0100
800764B0 0100 800764F4 0100

全召唤兽:(第一条为中文版专用密码)

B0100044 00000000 800760F8 0100

全召唤兽战斗后 LV100:80022752 34A2

闯关族的家

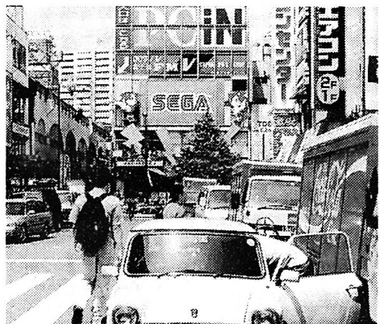


3月17日—24日，本刊记者应日本索尼公司SCE邀请参观东京春季游戏展并顺访日本，下面就与游戏业有关的情况谈谈记者的耳闻目见。

日本可谓世界最大的游戏大帝国，无论是各运动比赛、街头广告，还是电视广告，都能见到游戏的踪影。街头的游戏厅更是不可胜数，东京的游戏厅一般不大，但装修都比较整洁，灯光明亮。与国内不同的是，日本街机厅很少麻将机（笔者几乎没见过），大部分是大型筐体机，射击游戏以及路人随手投币玩一玩的抓娃娃机。当然大部分都是年轻人，女孩子占相当比例。日本街机厅营业时间很晚，一般不禁止学生进入。但到了晚上七、八点钟，老板会劝说小学生回家做作业，怕引起家长的不满，影响声誉和生意。

游戏圣地——秋叶原

秋叶原是东京市郊的一条大街，称它为游戏圣地有点不太确实。秋叶原应该被称为电器一条街。因为店铺多而集中，举凡电话、电视、冰箱、音响、电脑和玩家所喜爱的各种游戏机应有尽有。因为竞争比较激烈，价格也就比别的地方稍稍便宜一些。想买便宜电器的外国人和日本人一般都会去秋叶原逛一逛。



地铁出口的世嘉广告成为秋叶原的标志。

在秋叶原的游戏店中，产品的丰富令人眼花了乱。一些较大的游戏店，象GAME馆、SOFMAP、GAME 1 ONE等一般都有三、四层楼，其主要产品包括主机、软件，周边产品、杂志、攻略本等。日本人是很怀旧的，如GAME 1 ONE就在显著位置摆着任天堂红白机，超任、MD等老土游戏机，使记者感觉非常亲切，象见了老朋友（说实在话，在国内也久违了）。另外还有专卖二手货的商店。二手货由于便宜，对囊中羞涩的玩家是福音，对正品游戏产生了不小的冲击，引起一些厂商的不满，甚至发生诉讼。日本公平交易委员会最后如何裁决，记者不是很清楚。不过好象在“中古店”中没有见到PS的二手货，不知是否与此有关。日本的二手货市场管理非常好，秩序和价格都很有规矩，店家将每一件二手货价格，无论主机还是软件都标的清清楚楚。象FC、SFC、MD的二手货价格大概是原价的五分之一。

在秋叶原记者也碰到一件不愉快的事情。刚出秋叶原地铁，三个青年人在路边摆着桌子改装PS，称可以读盗版盘。一种约100人民币，可以读一般盗版盘。一种约200元人民币，可以连《太空战士8》也可以读。这在版权观念十分强的日本是绝对非法的。一听记者与随行的朋友讲中文，这三人便热情用中文揽客，原来是三个中国人。

桔生于淮南则为桔，生于北方则为枳。为什么中国人在日本还做盗版生意呢?!

日本——书的王国

日本人爱读书是世界公认的。公园里，地铁里随处可见捧书的人。

东京的书店很多，规模也很大。但笔者最喜欢逛的还是御茶の水——东京古书街。

御茶の水位于皇宫附近，短短的一条街上，一百多家古旧书店比肩而立。规模最大的应数三省堂和书泉两家书店，都是上下六层。其中一层专门卖美术、漫画、动画、游戏类书刊。象《最终幻想》系列设定画家天野喜孝画集，大约有四、五种，记者去时正赶上天野氏的《梦幻世界》发行。天野喜孝的画风舒展魄丽，人物诡异神奇，想象天马行空，很受画界推崇。空山基的画集也很多，有豪华本和普及本。空山氏的画大多用喷笔制作，细腻逼真，质感极强，多表现太空人，太空材料，别具一格。

不过占地面积最多的仍属游戏类书刊。

游戏类书刊一般分为几大类，一类是工具书，如94—98年PS游戏全集，RPG辞典，游戏辞典等。一类是攻略本，所占比例最高。举凡知名游戏，一定会有攻略本。有些超级大作会由不同出版社同时出版不同版本。如《最终幻想Ⅶ》，笔者就见过四种，据说有的攻略本销量百万册之多。再一类是游戏理论书籍，包括业界商情，业界内幕，游戏文化等。最后一类是画册，将知名游戏的人物，场景等设定印刷成精美的画册，装帙豪华，订价亦不菲，但很受欢迎。象高达类，总有十几种吧。美少女类也不可胜数。这类画册的出版与销售一般与游戏的销量和知名度有关。如五月份《电软》杂志社预定出版的《游戏画集·街霸Ⅲ》便是日本最新的畅销画集之一。

唯一的遗憾是画册都以塑料纸封死，不能翻看，少了不少眼福。

眼花了乱话杂志

日本的杂志之多可谓泛滥，销量之大可谓惊人，用股市的话叫“天量”。如著名的漫画周刊《少年跳跃》，最多时达600万册！最近因漫画不景气，缺乏大作支撑，降到500万。所谓日本人坐地铁看书，主要是看杂志。因为销量大，定价相对便宜，日本人随看随丢。一般地铁杂志都丢在行李架上，可以随便取阅。晚上地铁有专人清理。记者在皇宫花园附近的休息椅上还捡到一本杂志，捧看一路。

日本的游戏杂志约十五、六种，有周刊、月刊，还有双月刊。类型有情报类、攻略类和游戏批评类。比较有特色的杂志象游戏FANS同仁志《MARER》，专门刊登游戏FANS扮演的游戏人物。象《读者批评》，专门刊登读者对游戏的看法、心得、评论，有点象“闯关族的家”，双月出版。这类杂志一般比较贵，可见销量不大。影响最大，销量最大的应属情报类杂志《FAMI通》。据ASCII版权室主任米泽小姐讲，虽然游戏杂志竞争激烈，但《FAMI通》销量并未受到影响，目前保持在每周60万册左右。由于《FAMI通》在业界的权威影响，游戏厂家一般都会将消息首先提供给《FAMI通》，再由《FAMI通》传给其他业界杂志。由于是同行，记者询问了关于《FAMI通》的构成及运作情况。该杂志正式人员约80人，还有一些特约撰稿人。为了在激烈的竞争中占据领先地位，《FAMI通》十分注重业界信息的快速和准确。如索尼定于3月2日下午一时召开PS2的新闻发布会。为了使次日（3月3日）出版的《FAMI通》能及时刊登最新PS2消息，该刊编辑在3月2日做了充分的前期准备工作，更换了封面广告标题。下午新闻发布会一边召开一边发稿件及照片，演示画面。第二天（3月3日）一早，60万册《FAMI通》准时在全日本上市。我们可以想见，记者、编辑、照排、后勤、印刷各方面的通力合作和拼命精神。正是这种敬业精神使日本的杂志能保持高质量、快信息、低价格。

差距太大了，绝不是一点点。

下面讲一讲杂志社的出版信息：

《MAGIC地带》阳光灿烂 《三栖人》再施魔法

“祖国山河一片红”！《MAGIC地带》3月8日一上市便被抢购一空。该书无论内容（新），版式（奇），印装（精）都堪称国内一流，又是中国第一本此类图书（台湾、香港没有），有很高的阅读和保存价值。

5月下旬，杂志社再接再厉，推出青少年流行文化第二弹《三栖人》，以介绍流行漫画为主，全面介绍日本、港台知名漫画家、漫画作品、生平事迹、轶闻趣事，兼及动画、游戏、网页（以国外、港台为主）、模型。

《MAGIC地带》，（已出版）定价24.40元

《三栖人》，100面彩页，120面黑白，99年5月下旬出版，定价24.00元

《绝对GAME BOY读本》续新篇

《绝对GAME BOY读本》是《GAME BOY特辑》的姐妹篇。这次将GAME BOY 89—98年底以来721部游戏全部收齐，权威性更高。另推出100部GB名作回顾，十几部最新GB游戏攻略详解，GB之父横井军平介绍，以及彩色GB，百代的WS掌机，SNK的NGP掌机，全部都是新内容、新制作，与已出版的《GAME BOY特辑》相互辉映。GB迷久旱霖雨之作。

《绝对GAME BOY读本》，32面彩页，304面黑白，99年5月中旬出版，定价18.00元。

《秘技宝典》体贴玩家

秘技一向引起小编和杂志的关注。95年杂志出版了国内第一本《秘技宝典》之后，又推出《'97秘技宝典》，均大获成功，现已绝版。此次制作《'99秘技宝典》，本已预定448面，定价19.00元。许多读者踊跃汇款，十分期待。**经过慎重考虑，杂志社做如下调整和决定：**

一、《'99秘技宝典》改为上、下两册，共900面，收录SS、PS、GB秘技。6月中旬出版，定价由19元改为32元。**凡原邮购的读者，请于5月15日前将34元邮购款（含2元邮费）补齐。写明补寄《秘技》款，以免误事。不愿补寄余款的读者也可来信要求退款。**

二、《秘技宝典》修订后再版，限FC、SFC、MD三机种秘技，448面，17.00元。与《'99秘技宝典》同步上市。

以上两本《秘技宝典》汇集了国内流行的FC、SFC、MD、SS、PS、GB的秘技。新老玩家各得其所。

五周年纪念回馈读者

今年五月份是杂志五周年纪念，最好的纪念就是办好杂志编好书，回馈读者。具体内容及16万奖金的情况见封二、插一。

这次是奖金最高，获奖人数最多的一次活动，希望读者能踊跃参加。

《五周年纪念特辑》84面彩页，120面黑白，99年5月下旬出版，定价22.50元。

豪华《游戏画集》首次亮相

前面介绍过，日本游戏画集非常多，即是游戏的附产品，又给游戏以宣传作用。这些画集大都出自名家之手，观赏和收藏价值都很高。国内目前还没有出过豪华高质量的游戏画集。这次出版的《游戏画集·街霸Ⅲ》完全仿照日本的装帧，白卡纸封面，加进口铜版纸封衬，国际16开本，十分豪华。本书将限量印刷10000本，只邮购和在少数省会城市发售。本书在日本售价约合人民币170元。

《游戏画集·街霸Ⅲ》，120面彩页，16面黑白，99年5月中旬出版，定价28.50元。

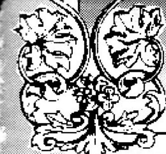
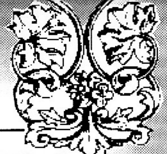
《收藏纪念2》免费赠送

继春节免费赠送《收藏纪念》成功之后。为了庆祝创刊五周年，让读者多得实惠，杂志社再接再励又推出《收藏纪念2·世嘉大战略》，对国内玩家耳熟能详但又语焉不详的世嘉公司做一全面的介绍，全书仍旧304面。

赠送办法：凡一次性邮购上述新书每两种，赠《收藏纪念2》一本。

邮费微调至2元

因邮费大幅涨价，杂志已难承受。故自本期起，每邮购一种书，另收部分邮费2元整，请读者留意，以免误事。邮购价格详见目录第2页。

纪念册应着重纪念二字，也就是怀旧，本人愚见在此书中应将贵刊的创业史从头到尾向广大读者介绍一下，尽量详细些，好让我们广大读者对贵刊有个更深的了解。除此还应介绍贵刊创建以来所取得的业绩，如国内国外的销量等。

贵刊和我们广大读者有着鱼和水的关系，这是不言而喻的。但我们广大读者，(至少是我和身边的贵刊读者)连贵刊全体人员的庐山真面目都未见过。所以我建议贵刊应照一全家福，最好根据贵刊人员相貌身材特点扮成游戏人物来照，来一个《电软家将乱舞势力之绝唱》，(哇，酷呆了！)我想，一定会有一种另类的吸引力。此全家福必须以彩页形式登在书内，这样效果会更好。将来我们广大读者有机会在北京看到贵刊人员也好合个影之类的做个纪念，我想那时你们一定会有明星的感觉。(怎么样，动心了吧？)

辽宁　邱宝



日本的中古产品（二手货）管理得井井有条，游戏店里每一件产品都明码标价，购买者一目了然。这是一位女中学生在选购二手游戏。

看完KEN君写的《欲说还休话盗版》这篇文章之后，深有感触。面对大量盗版软件的我表现出无奈和遗憾。

作为一位《电软》的忠实读者，我现在向你们慎重提一个建议。

你们有没有想过利用自己强大的优势建立一个"正版游戏软件专卖店"(暂称)来打击盗版。我认为，这是非常有必要，而且是急切的问题。KEN君不是在文章说到了吗，但为什么盗版总是死而复生，难以灭绝？玩家的消费能力是一个主要原因，高额的暴利是另一个主要的原因。还有一个主要的原因就是，没有正版软件可以填补打击盗版后留下的空白。　**广西　侯杰文**

对于杂志的五周年纪念册，我认为应有以下的设计：

1、页数在200页以上，彩页在150页以上，开本16开。

2、建议以彩页将五年来所有出版物封面刊出(将封面比例缩小，8：1为佳)。

3、让读者投票评选最佳封面、最佳文章以及最佳出版物。

4、请杂志社五年来所有工作人员谈点想法，再以一页彩页登一幅全家福，让读者既可一睹各位风彩，又不暴露真实身份。

5、我觉得还可让读者评选杂志里最受欢迎人物，当然如果社内认为此举会影响内部团结，不搞也罢。

广西　邓家典

贵刊登出的游戏，多是PS的游戏，而我们大多玩友都未有PS机。所以应多登一些其它类型的游戏，如ARC、GB、MD等。本人就希望多登一些GB的游戏。

"天堂任鸟飞"这个栏目的版面太小，应扩大。有时介绍GB连续几期都是同一款游戏，如"月影村的怪物"。现GB有许多新游戏都十分好玩，如《口袋妖怪·黄、紫》等等，我都好想知道它们的攻略。此外，任天堂并不是只GB一种主机，N64也是任天堂的一张王牌。它最近出的《塞尔达传说·时之笛》这款游戏销量非常之好，希望能看到它的攻略。最后我觉得"格斗天书"的一些内容重复，如99年第2期和第3期的"98格斗之王"连续技就有重复，希望多加留意。

我希望贵刊能搞一个能让玩友互相通讯的栏目，看过《足球俱乐部》这本杂志吗？就象里面"球迷沙龙"一样。不用占很多地方，就可以让玩友和自己偶像交朋友。还希望搞一个"跳蚤市场"，让玩友们可以买卖到自己想要的东西。　**广东　邓乃锋**

看了第3期杂志后，总感觉内容还是少了一些，达不到"丰满"的境界。从"家"中得知五周年纪念册之事，难道杂志社不准备出五周年纪念册的配套光盘吗？这可是一大趋势啊！正如2期中湖南孔杰朋友所说，推出之后定能当天卖出二百万套(做梦?)是不是杂志社有困难？但光盘是好处多多啊！可以PC版、PS版、SS版各出一套，使大陆玩家人手一张。根本不用担心销量，有我们顶着呢！

纪念册可以着重"回顾"、总结五年历程，铁杆兵团都出来亮亮相(老D死哪儿去了!? 再不出来我们就造反了!)。价钱可定在30元左右。

配套光盘应收入五年来杂志社出版的所有杂志、特辑、专辑、天书、增刊等。另外，背景音乐可收录些游戏大作之主题曲，如FF7、心跳、樱大战等，都很不错。如有空余，可再加入些游戏图片或小游戏，PC版要求支持打印。(哈哈哈！这样就太爽了！)价钱可定在20元左右。

关于杂志是否涉入PC GAME之事，我的主张是保持个性，绝不讲PC GAME。《电软》是属于TV GAME玩友的，也是TV GAME玩友最好、最喜欢、最关注的杂志，要做就做最好！在市面上可以看到一些类似《电软》的游戏杂志，但无论内容、质量都与我们的《电软》相差甚远。

"二手货市场"以前杂志社办过，但97年就OVER了。"二手货市场"能促进玩友们的交流，希望能压缩"格斗天书"，增加二页"二手货市场"。

新疆　尹磊



老兄，99年了，"请勿打扰"是否应该改为"敬请打扰"。

龙哥热线



●前几天我花了140元整买了一只被专卖店老板称为“原装”的SONY振动手柄(ANALOGUE CONTROLER),可是打开来看却发现MADE IN CHINA字样。我问老板是否原装?老板拍着前胸说“是从主机上卸下来的绝对原装“。我细看作工倒还十分精细。我就问她“索尼是日本的为什么会印有中国制造?”,老板是“SONY在世界各地都有工场,这是正常的”。想想也没错,就将信将疑地把它请回了家,用了还可以。我想问这是否为原装柄?SCPH－1200这编号索尼是否生产过?还是组装货乱印的?手柄背面有个比其他字都大的M是什么意思?(江苏金山桥开发区消防特勤队 张喜民)

您已学会了用眼睛来辨别真伪的方法。这应是原装柄,乱印的一般都喜欢印上“MADE IN JAPAN”好掩人耳目。制假者专喜从小处下手,只要有利可图,就有人制假。小到买一双运动鞋,买电玩相关产品,大到买汽车,买住房,从报章可知,我们一定要用自己的眼睛去辨别去判断,不要轻信一面之辞,以防上当受骗。

●本人因近日对化解危机和死亡之屋十分着迷,但因目前手头拮据,无法拥有PS和SS(×),想先用MD来解燃眉之急,但又不知何处有MD枪卖。有没有一些比较好玩的枪战节目,请龙不吝赐教,化解危机!我还发现MD的VR战士2的角色是可变颜色的,选人后按“上＋A/C”和“下＋A/C”。(江苏南通 钱晔)

玩MD的玩家仍有不少,可惜MD光枪游戏不多,西部枪手是其中之一,钱玩友你可注意本刊的“广告速递”。

●请问彩色GB的卡带能在普通GB上玩吗?(无锡 沈萃)

彩色GB专用卡带可以在普通GB上玩。爱好者请注意,在用彩色GB玩普通卡带时,只能显示4色,但这几种颜色是可以在游戏前进行调整的,玩家可以选择最明亮最好看的4种颜色。沈萃同学,多谢你来信回答其他玩友提出的问题。彩色GB又降价了。

●铁甲飞龙二代ZWEI(STG)和AZEL(RPG)如何成为最终的龙?请问投秘技有没有书拿?(上海杨浦松花江路 李光耀)

如果您看看右面花边中的人名,便会找到梅杰先生。是的,铁甲飞龙STG如果想成为究极之龙,非要全力以赴地打才行,有时,通关后飞龙的尸体便可完全地充满棺材,那才是究极之龙(带胡须),这只能碰运气。而飞龙RPG则要从Dユニット01找到Dユニット12。以01号为例,你可从发掘所周围直接进入溪谷地带,把本游戏的第一个BOSS消灭之后,再回到发掘所周围(上空),此时这里面没有敌人了。然后降到最低空,向前飞,在小悬崖上会看到许多鸽子,画面右上的地图会显示出代表鸽子的红点,按下瞄准器,对准鸽子发射,电脑会自动让你和鸽子一起飞到山中去,必发现两个宝箱,其中一个就是Dユニット01。无书可拿。

●龙哥:您好!祝问题如滔滔江水连绵不绝,在下有几个问题向您请教,望您救民于水火之中。首先,我是个世嘉的死党,土星的铁杆,绝不会“随大势”向PS投降。尽管SS的寿命已不长,但我和哥们儿们不会抛弃它的!所以,就提几个SS的QUESTION吧!①为何SS一些非格斗游戏也对应加速卡呢?如3月号中插那个恋爱SLG?②金盘是啥玩意儿?③土星全球多少部?④土星最大销量的游戏是啥?⑤既然SS日本和欧美已经失去生命力,但其在中国的市场很大,为何不来中国大量发卖,并低价抛出那些几乎是“废品”的游戏呢?入交社长不应没想到吧?⑥SS的RPG总共有多少?不错的有哪些?⑦建议不要用ETC,太不明确了,请具体一些。此致那个敬礼。(首都西城佟麟阁路 姜龙)

①主要是为了降低读盘时间。②专门用来作备份的空白光盘一般称为“金盘”,用刻盘机来烧录,而价格较高。通常的压盘机生产的就是银盘。③也就1千万部不到。④《VR战士2》⑤我国许多专卖店已经这样做了。入交社长大概是想不到了,因为他还要忙着世嘉最拿分的全球街机运作,以及DC主机的全球定位和销售等大事哩。⑥SS游戏总共1千1多点,RPG约占1/15?其中不错的,当然是那些耳熟能详的啦。⑦好建议,细分的话,一个游戏往往有主、从两种类型。不过像帝击俱乐部等可算是ETC。

天下玩家若都是像你们这样,SS就牛喽!当然我也不认为土星现在完全没有价值了,它仍可能解决某些玩家的燃眉之急。关于DC,你还提到SNK,它在DC上推出的应该不是98,而是KOF1999(背景三维化),我们注意到,SNK已正式成为NAOMI基板的受用者。销量上,2月初旬的DC主机已达65万(索尼克冒险至2月底,已达35万销量。这些可是官方数字,目前DC恐怕已经很接近百万台了)。另外你是否听说英超中阿森娜队的头号赞助商JVC已经合同到期,将由SEGA赞助?(阿森娜的队服由耐克提供,耐克公司在大陆销售过贴有由泡沫塑料制成的JVC字样的队服上衣,这回难道是SEGA“字样”了?)如果这是真的,说明世嘉终于再度重视起宣传……最后谢谢你对本刊的支持!

●对本期杂志评语:说好不好,说差不差,错字太多,内容太好☎广西梧州市文栏路后巷 冯恒

前三句吓人一跳,最后一句莫名其妙☎丈二的龙哥?

●对本期杂志评语:对街机仔来说,只是刚刚解决了温饱问题。☎山东省威海市统一路前进街读者 梅杰

温饱虽然解决了,希望能到小康。☎栏目编辑 不来而

●对FF8的一句评语:香烟＋可乐＋FF8＝寒假最高享受☎浙江水利水电学校 樊亮

……短暂的寒假里,温馨的家中,人们可以很休闲地一边抽着大中华香烟、一边品着娃哈哈非常可乐、一边用康佳电视和杜希喇叭来欣赏FF8的豪华CG和动听音乐,这正是家用游戏机的魅力所在。不过,也有些人可能是下面这种情形:在拥挤的机厅中,被动地吸烟;没有可乐,为了多买几个币,只有闷热和饥渴;在破旧的机台前站立时间过长,腰酸腿疼……不禁令人深表忧虑,于是又有(空想):“天足概念鞋＋麦当劳＋原装街机＝双休日最高享受!”(脚踏KB8Ⅱ,吃着巨无霸,打着98……啧啧……比较的“酷呆了”)☎没事儿就喜欢替古人担忧的龙哥

●SORRY:上期回答读者问题时考虑严重欠周,在PC上也可以玩到NGO和卡普空的部分游戏。感谢读者的指正。

包回答(热线比较紧张,下一页还有)

新老玩友热心肠,认真帮忙人赞扬

●**关于 FF3 的问题**:我"惊喜"地发现包打听头条是 FF3 的问题,欣喜 FC 玩友在国内"尚存"。我很喜欢史氏的 FF 系列,但限于时间与财力,至今只打穿 FF2 和 FF3,也曾一睹 FF7 风采。逯媛玩友的问题其实相当简单,"男子汉大丈夫能屈能伸",此处龙的设定类似于仙剑的石长老,是无法战胜的,但打不赢可以跑呀?选择逃跑指令,成功率近乎 100%(否则就是盗版卡的问题)。这条龙是个什么角色?它并非是逯媛玩龙所说的怪兽,在游戏末期,队伍中具备"召唤士"且已拥有大飞空艇,可以降伏它作为作为第八级(最终级)的召唤魔法,属性为核爆类,威力无穷,类似 FF7 中的巴哈姆特.零式。当逃跑成功后可被它抓至"小人村",这样,情节就继续展啦!还望逯媛玩友以后多多探索,因为 FF 系列的任何一部都是极为优秀的,乐趣无穷!此外,如果逯媛玩友还有关于 FF3 的疑问,包在我身上,以免龙哥"哑然"而出"丑啦"!我正处在繁忙的高三,这封信花了我"宝贵"的半个钟头,所以字迹潦草,信纸也不可爱,还望龙哥见谅!现在我又要翻开厚厚的"题海"了,待考上大学后,我再与龙哥聊。**仅有一部 FC 的:才源(湖北襄樊市汉丹电器厂 才宝常收转才源 邮编 441021)——愿为逯媛玩友解难的还有(方伟,浙江省兰溪市第五中学高 011 班,321100;熊耀,江苏南京下关区东井村 3#26 幢 105 室,210028)**,另外方伟同学,你的 GB 主机已经没救了,我断定那是国内或港台非法厂商制造的,根本不是任天堂的 GB,只能说是 GB 的兼容机(与杂牌 MD2 类似),外观与原装 GB 一模一样,所有细处均粗糙(如外包装、说明书、指示灯、显示屏颜色等),二三年前买的老款 GB,应无"日本制造",那时我国已是万信代理的"中国制造"的原装 GB 的天下了。

●**关于 MD 新乞丐王子的问题**:沙漠中央立着一座金字塔,但其大门是打不开的。四处走一走会发现几乎所有的流沙坑都是顺时针转动的,因为是在北半球。仔细寻找会发现一个逆时针下旋的沙坑,踩上去之后就会落进埃及古墓,不难发现古墓的门只能由具有雕像的一端打开。之后,剧情便会发展。如果这位玩友没有攻略的话,后面的一个难点也会卡住你的前进步伐。古墓第二层,有四个祭台,而你将会很容易找以猫头鹰雕像、匕首以及冒险家之腿。第四个祭台放的东西就找不到了。怎么办呢?:回到第一层存档,回到祭台将冒险家之腿放在第 4 个祭台上,然后读取刚存的进度再看宝物表。多了一把拐杖,然后按雕像、匕首、腿、拐杖的顺序放在祭台上就 OK 了。本来最后两个"勇 6"和"皇帝的财富"我也早已打穿,可惜忘了当时的行程,真是不好意思,让龙哥见笑了。(兰溪 方伟、贵州兴义第一中学初三.3 黄飞)

●**关于 MD 皇帝的财宝的问题**:圆木就是木筏,取得圆木的着急在于让挡住梯子口的小矮人躲开。而让他躲开的关键在于:在找到地下河边小矮从的父亲之前,千万不要和小矮人对话。找到他父亲之前,必须先找到防滑靴(其位于"魔手空间"中最靠左角的一只魔手上,由于在"魔手空间"主角牌不断正东状态,不易发现,注意那里分上中下三层并不断重复,多试几次即可)。假如你不慎先和小矮人对话,他会对你说:"噢,你已经看见家父了,那就上去砍树吧。"这和见过他父亲后他对你说的话一样,但他的身子仍死死挡住梯子口。等你找到他父亲后再来找小矮人,他又说"我希望这里长更多的树啊",身子仍挡住。其实这句话应该在主角取得圆木以后小矮人说的。这样就形成一个永远解不开的死结,程序出现了逻辑上的错误。出现的话,只能从头玩起。(山东东营 石磊)

●小弟排除一切杂念买土星不是为别的,就是为了玩 CAPCOM 的游戏。小弟手上一半的碟都是 CAP 出品的。其实我只有六张碟,但绝对正版。但随着土星的隐居,其游戏越来越难买到了,特别是正版。而我又怪癖,偏买正版(包括从大城市邮购)。玩过吞食、快打、名将、SFZ2 之后,就想像 CAP 能再出一部更好的动作游戏。等待了好久,全是些低水平厂家出品的游戏,特别是世嘉的"快打刑事",操作感极差!日子平淡地过去了,晴天一声霹雳,"龙与地下城"参上!这才发现,那是我多年追求的理想游戏,太感动了!从 97 年 12 月最后一页的彩图上 50%完成度,一直期待,期待,今年 3 月份终于发售了,土星又要连夜工作了。

可问题来了,如何买到呢?只好乱拨长途无好消息,都是一句话:"我们不再售土星碟了"。第二次着急失望(第一次是邮购"银河之星"无解码器无法游玩)。像这样的难关不是游戏中可以续币这么简单……在电软上看到"龙与地下城",像是在做梦,梦一般的游戏,梦的感受。不对!是理想,有一天会实现的,就像当年打工买土星一样,那时土星真的是个梦,从要买到实现,整整一年时间……终于实现了。写这封信不完全是要请龙哥帮忙买碟,也是想谈谈我对买软件的感受。期望越大失望越大。像我这样在小城镇玩游戏就都是这样的吗?所以,我对我所拥有的每一个游戏都是倍加爱护,从中,我也体验到了游戏中,真正的内在乐趣,明白了本质是什么。不眼红别人,相信自己的选择。

我这样一个中学生,有了个梦想,可到处碰壁,也可能我对别人太信任,没有社会经验,相信每个人都是这样成长起来的吧!等等,还有,这封信可能被扔掉或没收到,我很有可能写同样的几封信邮出去,可别烦哦,龙哥……(烟台王虎)

↑王读者你不必着急,相信你会找到同路人的!卡普空在 DC 上推出的革命性 ACT+FTG"能量之石",画面美丽且音乐震撼,正在受到少数业内人仕的褒扬。看来若是条件许可你也要买 DC 喽?因为卡普空的新游戏 DC 也会出哦!目前 DC 版刑事 2 已经移植完毕,MODEL2 基板营造的操纵性和趣味性可比刑事 1 的 STV 强多了。

●**我说龙哥呀,你看看大家还在吵,什么 N64 又出来了。有钱都买下,没钱挑一挑,不就完了吗?我什么都有!都是日本制造嘛!反正没有国货,等国货游戏机出来,在努力争性能问题吧!请发表看法。你说仙剑能让土星活到 2000 年吗?(桂林 袁芳)**

没有绝对完美的主机。国产主机缺乏经验和经费。土星到 2000 年?你要是喜欢 SS,SS 就能活下去。

●**敬爱的龙哥,对于首次写信的我,心中紧张而兴奋。我买了仅两天的彩色 GB,乃是用变压器接电玩的,开始时没问题,约一个小时后,正在兴头上,GB 突然断电,变压器则在工作中。我只好换电池玩,这时没有什么问题。可电池只能用三小时,怎可能是你说的 20 小时呢?我再换变压器一试,又能玩了,过一会儿又 GB 又断电了。转天晚上,我的彩色 GB 已不能用变压器玩了。经检查,变压器没有问题。这大陆变压器频率不同于日本的呢?还是 GB 的外接插孔坏了?(半忠诚的广西合浦读者 刘成龙)**

我看主要应怀疑变压器的性能指标与彩色 GB 不符。似乎彩色 GB 变得娇气了?要知道,老式厚型 GB 用很什么样的国产变压器都能玩,较少出问题。你的 GB 如果用吉列公司的金霸王电池,就应该能用到设计指标的 20 小时。变压器若不行请不要勉强。

●龙哥，久仰！以前各游戏机种充斥市场，一时不知该买什么好。自从 DC 出现后，我被震撼了，咬牙托朋友从日本带来了一台，游戏确实令人震撼，但好梦没多久，我的 DC 机突然有声音没有图像了。我成了一个悲惨的玩家。后经检查是图像输出蕊(？)片坏了(据我所知本人不是唯一有此遭遇的)。我想向龙哥提几个问题，打拢(？)了！①DC 如此精密骄贵，我等国内玩家如何保养之？②我这从日本带来的 DC 连在那些国内专卖店购买时所能提供的最低保证都失去了，怎么办？③DC 的图像输出芯片（非制造图像的芯片，在主机里不算主要芯片）不知去哪修呢？这是好几个 DC 玩家所期待解决的。④听说 DC 的性能又提高了一步，是啥意思？对不起，提了这么多问题，真是太麻烦，希望能一定回答这些问题！对我太重要了！谢谢！（北京通县 李）

①您十分着急，以致忙中出乱，还把龙哥画成踢正步的 RYU，那看笑话之人一定是你喽！记住买东西时要先祈祷。DC 精密但不应骄贵，日本货“皮实”。保养上，请用大电源，注意散热，控制游戏时间(我们手头上的可靠记录是 DC 连续运转 30 小时，因此，SEGA 的实力尚值得相信)。您的全套 DC 都是正版，因此出现的问题不算很大。②可到经验丰富的电器修理店或到修配力量强大的电玩专营店去问。③一般来说，像是保险被烧之类的毛病都有修复、替换的可能，主机内的通用件出问题统统可以搞定。我估计您这种情况可以修好。只是不知您的 DC 被断定为图像输出的部分坏了是否可靠？因为也有可能是视频线出问题（可能性很小），或是主机在某种极端情况下死机(这时应关机，过后再试)。④量产的 DC 成品机之 NEC PVR 芯片采用的是 0.25 微米制程技术（当初设计为.35 微米），因此图像上 DC 比设计指标更具威力。

●上海怎么没有卖 POCKET STATION 的?前几天，我买了一张原装限定版 NG－CD KOF98，价格是 980 元人民币，是否我被“斩”了？为什么 FF8 原版碟不能在我的 PS 上读？NG 卡带机有多大呢？和街机电脑板一样大吗？98 卡多少钱？机皇双倍主机为何在商标名后加“Z”呢？（有 PS，N64，NGCDZ 的杨さん）

POCKET STATION 在日本供不应求。你认为值就行。改过的 PS 不能读原版太 8。NG 卡带机比起你那光碟机还小，很薄，有专用大摇杆。98 卡是你买的 CD 价格的两点五倍。为何加 Z？高级主机，以后不再出了。

包回答

●第三期 MD 梦幻模拟战 2 的问题解答：1，海恩可按下法转职：**ウオーロツク**(魔法使)＞**ソーサテ**(魔导士)＞**メイツ**(ポ士)＞**アークメイツ**(魔术师)＞**サモナー**(召唤使)学会召唤。他不会传送。但可通过召唤那种不用召唤饰物也能召唤来的的小魔法师间接得到。方法是召唤小魔法师后让队中某些人攻击敌兵（如可用职业是**メイツ**的人），此时召唤兽魔法中可能会有传送术了。

2，圣杖与魔杖分别会让圣剑、魔剑发挥最大威力。不同在于实际效果上，圣、魔杖虽然都会加大施法面积，但魔杖更会加强攻击魔法的效果，比如轰炸术，装魔杖后常可使早、中期敌人一击全灭。

3，魔系、圣系是指能拿魔剑或圣剑的人吧？只有具备光之血统的人，如主角，捷莉等才会有拿圣剑的能力。魔剑除了两个修女外好像其他人都能拿，只要能力到了就行。因为用魔导石转回最初职业后仍可拿剑，所以估计与职业的关系不大。

本期包回答还要感谢张志栋，唐华晔，南宁 杨毅，萍乡 邓春，茂名温南麟，北京 马旭，岑溪 李志鹏，贵阳 王鲁峰，宜宾 梁璐，上海詹熙等热心读者

●问：①给电软寄去的信大都由谁看？②我在二月初寄出了 MAGIC 地带(没拼错吧？)的钱(汇款)，本想先睹为快，但现在书摊上都可见到，我的书却仍未寄到，为何？③电脑上的 PS 模拟器性能如何？④编辑们既不是美国黑手党，又不是中国丑人大集合，更不是木婉清形的“露面便嫁”之人，为何如此神秘？我多少次在梦中向人群中蠕动的一物挥手大呼：“Hi，龙哥……”(别误会，我是男的)(北京东城区和平街 王康)

①像你的信，我就看到了。你写给谁谁就看。②真抱歉。③当然与用 PS 玩游戏时感觉一样啦。④可能是“神秘”比较好玩吧！

●龙哥您好。我有一件事非常苦恼，我有一台 1001，以前都很正常，但最近出现了一点问题，就是近两个月新买的游戏，有一少部分不读。比如：刚买了四张盘，有三张都读盘正常，但有一张却出现不读的情况，一开机，到了记忆卡和 CD 选择画面就不读了，和无盘一样，有的盘在里面转一会儿就停了，有的则反复读，但怎么也读不出来。现在已有十几张盘不能玩，但我拿到别的型号(如 5501，7000)主机去试就没事。虽然只是一部分，但到手的游戏不能玩，这简直是一种折磨。请问这是哪的问题？是否主机型号较老不兼容？还是光头的问题？换一个光头会不会正常？还是非逼我换一台新主机？请龙哥务必帮忙一下，多谢！多谢！此致，敬礼！（天津北大关金华巷电软最忠实读者 李军）

这有可能是光头纠错能力降低的表现。不过，当前最需要做的，是到一个与你机型相同的人那里去试验那些读不出的碟，如果也读不出，那是兼容性的问题，不过这个概率较小。如果人家的机器能读，您就可以考虑换光头了。

●在龙哥热线的陪伴下，我和龙哥都又长了一岁，可喜可贺。我是一位重庆的读者，最近打算买一台新的次世代主机，当然要买最好的，不知 DC 和 PS2 哪一种更好，千万不要说各有千秋，我只想知道谁的功能更多，升级更快。(重庆大渡口区)

在 99 年，您这想法还行，“买先进机种”。但 PS2 要在明年的某个月份推出，目前暂时还买不到，但现在不妨先攒钱，静待 PS2 发售，它刚在我国出现时可能很贵。现在不是各有千秋的问题，DC 和 PS2 不是一个级别的机种，功能上，PS2 是“很强大”，但 DC 却是“够用了”，二者升级都还方便。DC 较适合手头紧的街机迷，像它移植的刀魂 2 效果较佳，NAMCO 希望完成版的画面能比街机好上 10 倍。国外非常重视版权问题，游戏机软件要受到保护，PS2 也好，DC 也好，再也不会轻易地让盗版商钻空子，特别是 PS2。可以这样讲，主机越先进，可能离我国多数玩家就越遥远。我们应根据自身情况选购主机，避免步入“高价、先进”的路线中，可以稍事等待。

■被采纳的小建议(由南宁杜子耀读者提出)：来信在包打听中提问的读者，如果您觉得自己的地址可以公开的话，请注明，那么我们将把您的地址也登出来，则热心解答的读者就可以直接写信给你，节省时间的同时读者间还可成为“玩友”。如果提问者不方便登出自己的地址，则我们仍可在杂志上进行回答。这里龙哥再次感谢为别人解难题的朋友们！



大墙画廊

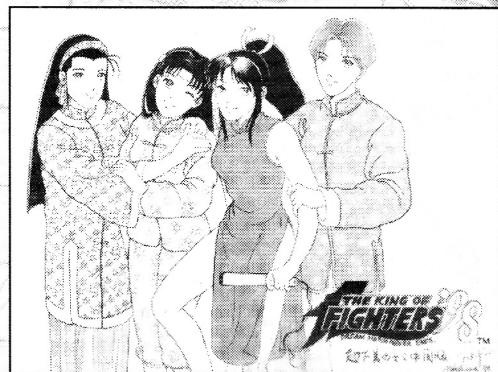
大墙画廊 · 第 49 期

《MAGIC 地带》得到大家的如潮好评，也算没有辜负众多朋友及自己的劳动，希望大家继续支持本刊及本刊编撰的书籍。

S：五年，无论你我都在慢慢成长，这其间的甜酸苦辣只有我们自己知道。杂志亦然，虽然在大家的爱与呵护下她没有太多地经历风雨，但那些独自上路的日子确实让我们都感到世事如棋般的慨叹……

P：好累，莫名又有数本书籍的制作工作“扑面而来”，到时别忘记象支持杂志、画廊一样捧我的场，否则有朝一日我累吐了血……

——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



◀S：花棉袄的样子确实让人感觉好“中国”、好可爱！

P：相比之下舞穿得有些凉爽啦。

（『廊 POWER』：★★★☆）

▲《KOF 美少女之中国版》山东东营 张彤

▼S：泉泉，现在还这么喜欢八神吗？

P：好象大家都很有兴趣开八神的玩笑啊！

（『廊 POWER』：★★★★）

▼S：那厢被斩得支离破碎的是哪位仁兄啊？

P：牙神拿酒杯的样子好奇怪。（『廊 POWER』：★★★）

▶S：请寄来长期联系地址，否则得不到答复的你会变成泥水吗？

P：谢谢你对《地带》的夸奖，永远支持我吧！

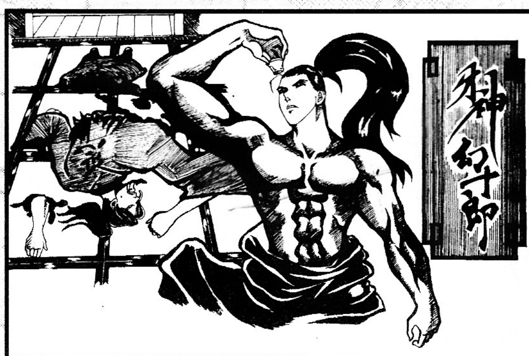
（『廊 POWER』：★★★★）



▲《超短篇》上海 傅兴华



▲《八神砍价》海口 温碧泉



▲《杀意幻十郎》天津 童伟

▼S：罗刹版好象不如修罗版来得清爽啊！

P：似乎是在飞檐走壁。

（『廊 POWER』：★★★）

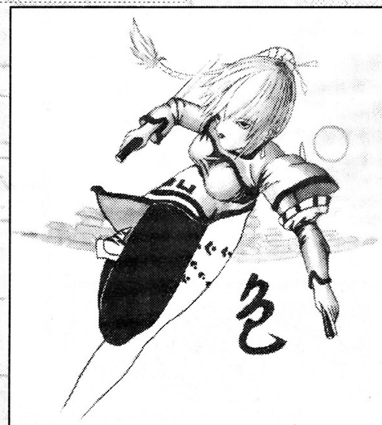
▼S：这墨绿豹子确实很凶悍啊，恐怖！！

P：让我不由想起还未来编辑部时玩 MD 的情景。

（『廊 POWER』：★★★）



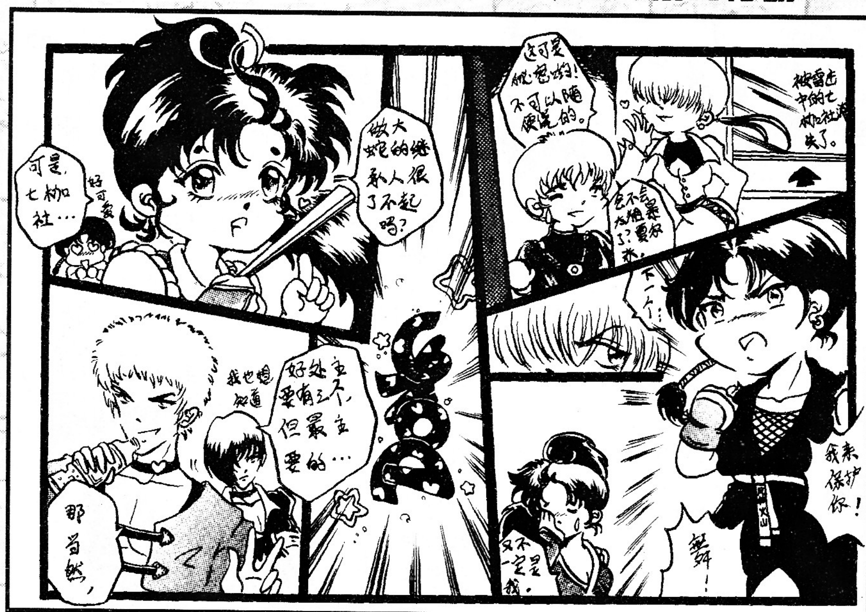
◀《战斧Ⅲ》福建永安 陈弓



▶《色》吉林图门 鞠立

力/缱绻/瀑瀑心海……

◆画廊接力行动 FILE～8～:《格斗之末6》





◀云南蒙自 王丹
(接续第四集99.3)
(『廊 POWER』:★★★★)

▼S：Sphinx你好，『向日葵与百合』会尽早登出的。
P：分身后的我们是否会追MAI还是个问题，因为我们只是对她有所爱慕，且她也不是真实的人物啊！

(待续)



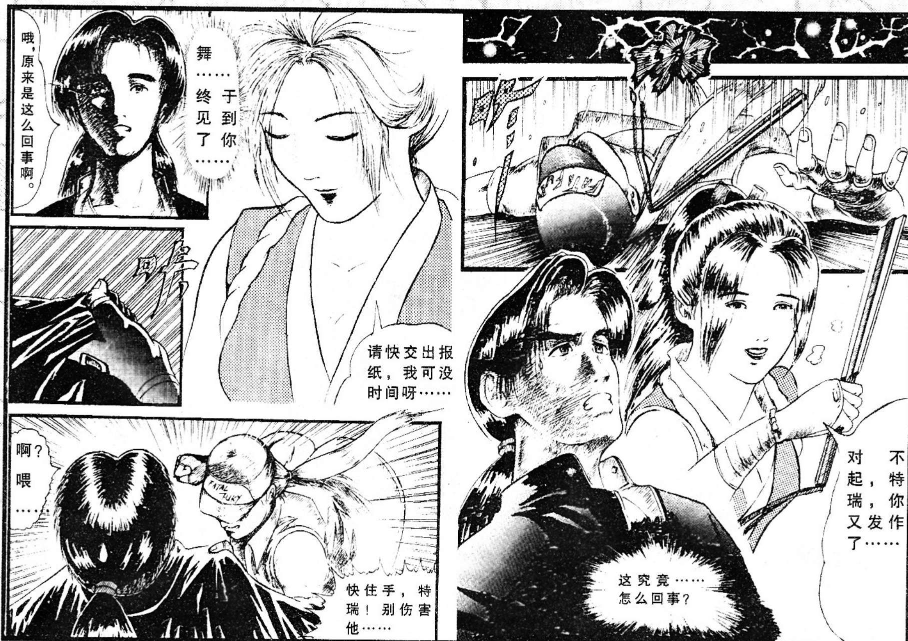
▲《FINAL FANTASY Ⅷ》辽宁海城 杨辉

◀S：斯考尔又在深沉地望着远方啦！
P：看来羽毛也变成浪漫的象征了。
(『廊 POWER』:★★★☆)



▶《传说中的传奇》南京 程磊

▶S：你是"藤真&陈真"，两位很奇特的组合。
P：PS也要出《GRANDIA》啦，SS迷失望吗？
(『廊 POWER』:★★★)



▶南宁 黄世鹏
(接续第二集98.10)
(『廊 POWER』:★★★☆)

▶S：别再将我和舞扯上什么特别关系啦，否则许多人会怒的。
P：何时邀请我去你家乡玩耍啊，我期盼！



(待续)

腾／围困／恋恋暮霭……

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

沙加·开拓者2(SAGA FRONTIER 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD－ROM



在我的印象里，史克威尔的"沙加"系列一直以多角色、高自由度、深奥的系统等特点区别于其他作品，今作又特别加强了剧情结构上的穿插。为了兼顾高自由度和连贯的情节，游戏过程被划分成若干小段，分别叙述三名主角的人生，同一角色的情节段大多是承接关系，不同角色的情节段则常作并行处理，让人觉得是在玩三部曲，其中更插入一些纯剧情的段落，削弱情节上的离散感。

游戏画面就象是用铅笔和水粉绘制而成，古朴又不失典雅，世界观亦配以中世纪风格，使游戏本身颇具幻想性，不愧为"浪漫"二字。在多边形大泛滥的今天，给人以相当超任化的清新。再看那即将推出的"圣剑传说"，不由让我想到一句话："史克威尔是不会忘记老本行的。"

这次的系统强化到了什么程度？可以说，没有PDA，不仅拿不走特殊物品，连多人合击技都要受影响，因为它们都需要PDA来存储数据。虽然说为了软件销量，这不会造成无法通关的状况，但玩不到100%的东西总是觉得可惜。另一方面，特技的觉悟方法更有阶梯感了。在群体战时觉悟个人技比以前困难，到单挑时反倒可以用多种基本动作组成针对某武器的特技，这也是令角色具备某种特技的捷径，有了个人技就能在群体战中组成多人技，也可以令其他同伴装备新技。

本作的缺点同样是由上一代沿续而来，即杂兵强度极不平衡，当你觉得已然独孤求败时，一个小兵也可以将你Perfect。

——北京　蚯蚓

角　色：9.5	原创性：9
画　面：9.5	上手度：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：9.5	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：9.13
玩此游戏时间：41小时15分	

神秘的约柜·幻之剧场

(MYSTIC ARK·まぼろし剧场)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 AVG 媒体 CD－ROM



假如有人告诉我，这是某个独立制作组的产品的话，我心里还会觉得平衡些，偏偏那上面写着ENIX。

都说游戏正在电影化，这部作品倒也真印证了这说法，不过它给人的感觉，是那种二、三流的导演，用很低的成本拍成的，说恐怖不恐怖，说神秘不神秘，从头到尾不明白是什么事的诡异电影，看过之后保你恶心三天，别扭半月。我怀疑这游戏的创意者有点心理问题。

ENIX在超任上做的"神秘的约柜"是款RPG，而且还有点好玩，我也曾期盼着续作。不料，时隔多年，它竟以AVG的形象出场。作为AVG，谜题设置倒还可以，虽然有弱智之嫌。可是人物的移动真看不过去，尤其是转身，每转一下都是精确的45°，同时伴随"嗒"的一声，就象用齿轮和发条组装成的机械制品。难道这就是ENIX的真3D编程能力？如果是真的，大家就不必期待"勇者斗恶龙Ⅶ"了。

玩"D版"的人可以看看数据面，只有窄窄的一个环形刻纹，乐观估计此游戏不超过50MB，能轻松移植给N64。ENIX也许是觉得PS正版盘的深黑色是种保护，这么"小品级"的游戏也敢拿出手去卖，实在让人心寒。

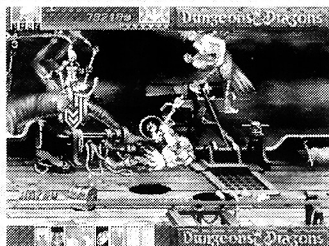
——北京　爆怒龙

角　色：6.5	原创性：8
画　面：7.5	上手度：8.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：6.5	投入度：5.5
操作性：6	总评价：6.94
玩此游戏时间：不到45分钟	

龙与地下城 精选

(DANGEONS & DRAGONS COLLECTION)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD－ROM×2



闻知"SFZ3"不在 SS 上移植，犹如一颗原子弹爆炸(4M 加速卡白买了)。好在"D＆D"及时出现，不至于让咱家太寒心。

游戏虽然是两枚组的，可真叫咱家动心的是第二张"暗黑秘影"，它禀承了 CAPCOM 的一贯作用，该作品的操作性绝对一流！人物的动作流畅且丰富。画面可说是无可挑剔！充满了一股剑与魔法世界的味道。魔法攻击更是赏心悦目，每当施展召唤系魔法和最终陨石攻击时，那感觉真是太爽了！多条分支路线以及大量隐藏宝物更是游戏一大卖点，大大加强了可玩性，让你拿得起，放不下。

不过，缺点还是有的。虽然说是动用了 4M 加速卡、可游戏中还是频繁的读盘且时间也不短。让人觉得有点奇怪了！Why?

总之，"D＆D"是将动作 ACT 与 RPG 很好的结合在一起，相信会取得成功，卖出个好成绩！同时，也希望能见到更好更成熟的同类型作品。 ——襄樊 孙涛

角　色：9	原创性：9
画　面：10	上手度：8
音　乐：8	移植度：9
情　节：8	投入度：10
操作性：9	总评价：8.89
玩此游戏时间：8 小时	

复活之斩·武士枪手

(RISING ZAN · THE SAMURA GUNNER)

机种 PS 厂商 WAVE SYSTEM 类型 ACT 媒体 CD－ROM



PS 上的 3D 动作过关游戏在数量上当然不能与 RPG 等家用机主流类型相比，且质量方面普遍不能令人满意，真正能给玩者留下较深印象的也只有"天诛"等少数几款。不过笔者倒是对近期推出的非大牌制作公司出品的 3D—ACT"RISING ZAN"较为倾心。

这款 ACT 以美国西部为背景，塑造了一个东方味很浓的西部英雄形象。游戏的画面很不错，只是音乐稍逊；过场动画中人物动作有些僵硬，不过色彩柔和，看着挺舒服；操作方面较为流畅，必杀技及各种特殊指令的使用都十分便利。制作者在创意方面有些独道之处，如将刀技与枪法东西合璧就很有新意，刀和枪的配合使用便贯穿于整个游戏之中；各种机关，关卡的设置有时也会让人出乎意料。此游戏的难度适中，敌方角色的设计并不可怕，相反挺可爱的，再加上一些搞笑场面，玩时的感觉满轻松的。

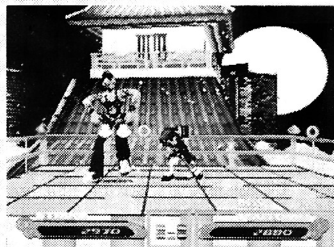
值得一提的是那首主题歌，听着有些"北斗神拳"、"队长翼"之类七、八十年代的味道，可能就是要这种怀旧效果吧！ ——江苏 王伊浩

角　色：8	原创性：8.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：7	投入度：8
操作性：8	总评价：7.63
玩此游戏时间：5 小时以上	

纵情跳跃 2·舞蹈天国混合版

(BUST A MOVE 2 · DANCE 天国 MIX)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ETC 媒体 CD－ROM



在前作受到玩家的好评，依然颇为流行之际，艾尼克斯又推出此游戏的续作。出于对前作及音乐类游戏的偏爱，此款游戏当然不容错过。

此作的音乐与前作一样出色，毕竟这也是游戏的卖点之一。几位新登场的人物、予人以不以形象争宠、而以舞步取胜之感。前作人物增添了许多新舞步，完善了人物的设计，举手投足更显个性，每位人物都具有独创的舞蹈指令，不会出现前作人物指令雷同的情况。另外即使正确按节奏输入指令，也会因时机的细微差异、导致后续指令的不同，是本游戏的一大特色。丰富了玩家的选择与组合，相对的提高了自由度。

目前在日本非常流行的音乐类游戏，究其原因，此类游戏体现的玩家与操纵人物合二为一的一体感，与音乐水乳交融的参与性，是其它类游戏所不能相比的。

——哈尔滨 刘长江

角　色：8	原创性：7
画　面：7	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8
操作性：7	总评价：7.64
玩此游戏时间：3 小时 10 分	

J 联盟实况胜利十一人 98—99

(J LEAGUE · 实况 WINNING ELEVEN 98—99)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



与当初"世界杯版"的发售情况相同，这个"J 联盟"也是随着日本国内 J 联赛的开赛而作的。只不过题材上，世界杯比起 J 联盟更加盛大，更能吸引人。

整体上，笔者认为它是"世界杯版"与"最终版"相混合的一个版本。确切地说，就是进攻继承了世界杯版柔和的风格，而防守则沿用了最终版严密的特点。球员带球空隙加大，使连续过人变得更难，也就在无形中突出强调了整体配合的重要性。值得一提的是长传助攻的改进和任意球水平的提高，全游戏的真实性有所强化。

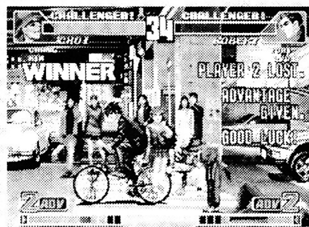
比较不足的地方在于犯规方面的改动。规则不是不够严格，而是过分严格！几乎到了一犯规就吃牌的地步。此外，某些细节的处理同样不很成功，特别是球员形象过于软弱和球的重量感不足，多少影响了游戏的手感。总之，对于国内而言，"世界杯"的两个版本更符合我们玩家的口味。 ——福建莆田 张毅

角　色：7.5	原创性：8
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：7	移植度：10
情　节：——	投入度：8
操作性：9	总评价：8.25
玩此游戏时间：不明	

98格斗之王·梦战斗未结束

(THE KING OF FIGHTERS 98·DREAM MATCH NEVER END)

机种 PS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD－ROM



在3月的发售表上看到了PS版的"KOF98"多少有些意外，想必大多数人都会认为时至今日，SNK的格斗王系列之先机当然会被DC占去，而SNK在亚洲经济风暴中似乎已学会了先效益后友谊的做法。不过那又怎么样呢？对于国内众多PS玩家来说，能在家中玩上98，酷了一下，爽了一把，就成！

业内外部分人士对PS的2D机能持以信任态度是由来已久了，对SNK、CAPCOM等街机移植作并不看好。不过有"街霸ZERO 3"成功移植的先例，笔者对98也增添了不少信心。这次的移植SNK可谓轻车熟路，移植度与97相比有过之而无不及。读取速度这一顽症处理得差强人意，幸好已经习惯；画面与街机几无二致，有人说删减了部分动画，而使流畅感降低，不过象在下这样的外行却怎么也看不出有何不同；手感向来是PS手柄被抨击的主要问题，由于97中的指令简化在98中大都不适用，因此PS版的操作要比97困难，不过对应振动的感觉也不差。

画集可以说是"KOF98"PS版的卖点之一，有上百幅精彩的作品，漫画迷们一定喜欢。

——江苏昆山　王伊浩

角　色：9	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：8.5
情　节：7.5	投入度：8
操作性：7	总评价：7.89
玩此游戏时间:4小时以上	

仙剑奇侠传

机种 SS 厂商 大宇 类型 RPG 媒体 CD－ROM



具有中文武侠RPG、NO.1之称的"仙剑"终于在SS上露脸了，这次总算填补了次世代游戏中文RPG这一空白。但是，在玩过以后，咱的热情很快就消失。

无论"仙"在电脑上是多么出色，也不代表在哪儿都一样。这次SS版存在着不少毛病。开始的片头CG就不怎么好，完全失去了那股清新脱俗之感。整个游戏画面，给人一种十分模糊的感觉，就算不是电脑显示器，这也实在太过份了！再接下来就是操作性，这是最大的败笔之一，无论人物行走，还是选择指令，都让人觉得慢半拍。战斗中运用法术，还要先定个几秒才出招。实在是让人莫名奇妙。而最令人难以忍受的是：人物的脸谱。咱不知道台湾同胞的审美观如何，可在大陆，估计是很难让人接受。这是咱第二个最不想看人脸的游戏（第一个是"龙之力量Ⅱ"）。

做为首部中文RPG，"仙"实在令人失望，她没能带一个好头。只有寄希望于下一部中文RPG"侠客英雄传"了。——襄樊　孙涛

角　色：7.5	原创性：7
画　面：7	上手度：7
音　乐：9	移植度：8
情　节：10	投入度：8
操作性：6	总评价：7.72
玩此游戏时间:30分钟	

陆行鸟赛车·通向幻界之路

(チョコボレーシング·幻界へのロード)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RAC 媒体 CD－ROM



先不论史克威尔的赛车游戏效果如何，光是以陆行鸟为主角的设定就能看出，其玩家定位又是低龄段。事实上，这部赛车游戏最特别的地方在于别家的赛车都以名车作主角，游戏开始时是选车而不是选驾驶员，而史克威尔则把陆行鸟等形象定为中心，几乎把"陆行鸟之不思议迷宫Ⅱ"里的所有形象都搬来作主角，代替了名车的位置（游戏里根本见不到名车），与其说是尝试赛车游戏的制作，不如说是大力宣传自己的角色形象。

之所以说它的用户年龄段较低，实在是因为它的剧情叙述方式特别具有童趣。一册又一册的立体折纸图画书构成了故事主线，又象是给五、六岁的孩子看的木偶戏。

作为一款赛车游戏，操纵手感很是一般，不过可以通过特技进行短时加速、浮空等行为，还能收集赛道上的特殊物品、选择赛道上的分支等，感觉有些策略性的成分在里面，必竟是史克威尔的作品。

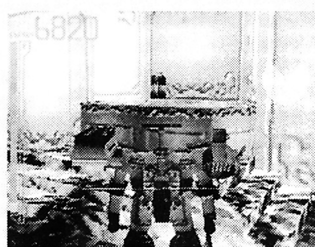
——北京　皮卡秋

角　色：9	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.88
玩此游戏时间:2小时15分	

装甲核心·斗技场之王

(ARMORED CORE·MASTER OF ARENA)

机种 PS 厂商 FROM SOFTWARE 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM×2



这款游戏是我所见过次世代中三维效果最好的ACT。

提起"装甲核心"，在日本绝对是人气满点，而在国内却似乎没什么人知道。如果你能看到日本的PS专门杂志，就会在每一期中都看到"装甲核心"系列的三部作品自从97年以来一直分别占据着排行榜前十名之内的位置。

本作仍然以ACT的形式出现，但大量加入了SLG中购买机器人部件、装备，再进行组装的系统，加上类似信息收集的"通信系统"，使整个游戏更像SLG。作为游戏主线的"任务模式"基本模仿了SS名作"武装鹫狮"的系统，没完没了的任务、各式各样的地形，还有在高层敌基地和深层的矿坑中战斗的任务，充分利用了PS的3D机能。而"斗技场模式"则模仿了SEGA的街机名作"电脑战机VIRTUA ON"，利用自己从战斗任务中赚来的钱购买更强大的装备，同各式各样的对手对战。由于各种装备加在一起足有几百种，所以可以装备出无数种机器人。

游戏可以使用前作的进度，将前作中得到的机器人在本作中使用，是非常受欢迎的系统。通过记忆卡，还可以和朋友进行对战，也是最近游戏业流行的做法。

——北京　斯莱

角　色：9	原创性：8.5
画　面：9	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.56
玩此游戏时间:20小时左右	

冷暖自知

文/北京　宁博文

本文谨献给那些和我一样穷苦
靠买盗版软件娱乐的人

盗版？这个问题实在不应再提了。为了那些奋斗在盗版行业上“辛勤的”不法分子，也不要再提了，毕竟你要玩游戏还得靠他；也为了他们节省了你口袋里的钱，尽管对不住知识产权，但从你——只从你个人的角度出发，也该说句良心话，别再提了。

看看现在的中国——社会主义初期阶段。虽不再靠着几十块钱过日子，但也没富裕到不把钱当钱的地步，尤其是国内。我不知道别人怎么看待盗版(这还用说吗？秀子头上的跳蚤——明摆着的。嘴里喊着打倒，背地里照用不误。这是什么？不叫无耻，这叫绝！)，我很敬慕那些翻版商们，中国的电脑业、电玩业、VCD业之所以得到推广，得到丰厚的利润，有着他们一份功劳，一份举足轻重的功劳。

我敢说，中国如果没有了盗版市场，业界必然会陷入瘫痪，停滞不前。历史政治书上清楚地印着，咱们还是社会主义初期阶段，一个月千八百块钱，咱们不能象日本鬼子、美国佬那样花大把大把的银子买正版。于是乎盗版有了市场，不管别人怎么骂我，我都要说——这很符合中国国情。

于是乎，矛盾出现了，国内各大小软件公司纷纷把自己的萎靡不振归功于盗版，把卖不出去的原因也加到盗版头上。盗版你冤呀，比窦娥都冤。国内软件商们开发不出好游戏，却老叫着“支持国货”、“请广大玩家购买国产游戏”，我凭什么呀？商场如战场，你落后就得挨打受穷。处于冷静的旁观者角度，我们不难清楚地看到，国产软件之所以不成，一是投入资金少，敬业精神差。国外大公司出的游戏还左测右测呢，嘿！有些国产游戏就敢什么都不测，贴个牌子就卖。牛×！二是大量抄袭国外游戏。无论系统，人物设计，还是情节，比比皆是。感觉是被克隆过来，却又不幸成为失败的畸形儿。三是匆忙推出且定价高。这原因还用解释吗？反正也是糠罗卜烂白菜，定价高点，卖出一份赚出十份的钱，好歹别赔了。我在这里不是替盗版做宣传，也没有收过翻版商们一分钱。我只是想说句公道话。游戏的好坏是得看了玩了之后，才能知道的。有时，盗版就充当了试玩版的角色，国产游戏不都是垃圾，国外游戏也不都是精品，好的自然要支持，象《风云》，我就是先玩的盗版，后买的正版。某种程度上来说，盗版甚至推动了正版市场。一款好游戏(指那种百玩不厌的)，不管盗版多厉害，他照样赚钱。象《FF Ⅶ》、《仙剑》，不仅赚钱，而且赚大钱，抢还抢不着呢。

现在好多软件商都说“我的游戏不为挣钱，只图大家玩的高兴。”我听了就骂，骗傻子哪！随便一款什么游戏，利润都会超出成本价几十倍。这中间是要收回前期投入资金；但“黑”玩家一笔的心理我看也有。如果这些作品真能如软件商所说“不想赚钱”，那么盗版也就可以光荣下岗了。

写到这里，我忽然想起曾经看过的一本书中写到：一个“善良的”小偷在偷一个现代派画家的东西时，看到他的画，便严厉地批评他——你再这样画下去是会犯错误的。我想我再这样写下去也是要犯错误的。我只想告诉大家，钱是你自己的，冷暖自知，仅此而已。最后，送给看了此文不顺眼的“同志”，我知道我的实话羞辱了你的人格，使你高尚不起来，使你心里不舒服。如果是那样的话，就麻烦您也写篇文章骂我一通就是了。这样，咱们谁也甭觉得对不起谁，心里都痛快了，都可以无忧无虑心安理得地玩盗版盘了。

编者按：似乎没有必要老声明：文章观点与编辑部无关。但这里还是想声明一句：此篇“盗版”文章与编辑部无关，以免引起误会。登这篇文章，只是它代表了一部分人的想法，有些地方还讲了“实话”，这与对错无关。实话也可以是谬论，不过错误的实话比“正确”的假话强。下期将刊登本刊记者关于“版权”问题的专稿，欢迎收看。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在1500——1800之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
2、游戏正向成人化发展
3、L、R键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的RPG或AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物
8、我身边的女性玩家
9、我是怎样同专卖店的老板打交道的
10、论由漫、动画改变的游戏

1999



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

游戏新闻眼

杂谈 TALKING

“最终幻想”在中国

索尼电脑娱乐(SCE)94年推出PS游戏机后,在与土星的游戏搏杀中,一直忙于国内市场和欧美市场。相当一段时间,无暇顾及东南亚市场。在97年以来,PS在全球游戏市场逐渐显露霸主地位时,索尼才松了一口气,把目光转向东南亚。可以想见,其最大目标是中国。但在具体策略上,SCE分两步走。第一步先进入中国大陆周边国家及地区,如中国的港、台地区,印度尼西亚、新加坡、马来西亚等国家。因为这些国家和地区与中国市场有相似的地方。SCE构想在这些地方取得一些成功经验后,再大规模进入中国,一举占领有12亿人口,世界上最大的未被开发的市场。

索尼是个老牌的高科技公司,非常注重产品质量和品牌形象。去年全日本品牌评比中,索尼高居榜首(丰田汽车第二位,任天堂第三位)。索尼对其产品加工组装,一直持谨慎态度,把产品质量视为生命线。中国改革开放后,索尼老板盛田昭夫曾来华访问,并受到邓小平的接见。对于中方要求索尼在中国合资建厂的要求,盛田予以拒绝。理由是中国工人的劳动态度和技术水准无法生产高品质的索尼产品。

SCE继承了索尼的作法,为了保证产品不回流日本,在对港台及东南亚的合作中,都采用“授权销售”的办法,即PS的机体及软件都由日本国内生产,出口到第三地。正版的PS主机及软件加上当地关税后,原则上就应该高于日本国内价格。这样就成功地避免了PS主机及软件倒流日本。但当地市场呢?可想而知。一个PS软件要卖200—350元人民币,在盗版碟的强力打压下,“行货”市场或萎靡不振,或接近崩溃。

事实上,在中国政府的清理和扫荡下,专门制作盗版盘的地下工厂在大陆已难有生存的余地(政府公告,检举CD地下工厂的人给予30万元人民币奖励!)这一、两年港台成了制造、贩卖、走私光碟的大本营。为了探讨PS产品进入中国的有效途径和经验。我们曾专门询问了有关港、台及东南亚市场的运作情况,SCE方面明确地回答:“不理想”。由此可以判定,PS在除日本以外的亚洲市场上的“授权销售”并不成功。

基于以上状况,SCE对于进入中国大陆市场持谨慎的焦虑态度。

在对策研讨方面,SCE提出这样的解决方案:由中国的软件公司研发PS软件,并在中国生产销售。这样成本和价格都会降下来,降到中国人可以接受的程度。

由于中国软件制作水准相对落后于日本。加上民族性、本土化因素,这样的软件也不可能冲击日本市场,破坏日本市场价格秩序。

SCE有关人士曾在不同场合与本刊负责人表达以上设想。1998年初,SCE也曾与当时风头正劲的北京前导软件公司进行过实质性的接触。并达成了由索尼提供开发设备和技术支持,研制PS软件的意向性协议。不久后,前导出现变故,这项合作意向无疾而终。

对SCE的设想,从长期发展角度看,或有一定的可行性。从中短期前景看,成功的机率很低。因为从学理角度讲,发展中国家的弱势文化很难抵抗强势文化的进攻。饮食是最具有民族性和传统性的,但麦当劳轻而易举地便打败了中国的快餐业。没有消费者因为“民族”两个字就掏钱包。从市场角度看,一张PS盗版光碟才10块钱,正版PS光碟要200—300元。即使国内软件公司制作的PS软件,能与10块钱拼吗?近年来南方市场有一句火药味十足的话:敢拼才能赢。敢拼吗?能赢吗?

两个月前,曾有一家颇有实力和声誉的国内合资软件公司要求代理PS产品,SCE方面曾就此问题征询杂志的意见。在我们看来,目前的问题不在于该公司是否有实力,是否有信誉,是否有诚意,而是市场本身能不能做。读者都会记得一年前四通曾代理世嘉土星产品,结果如何大家都清楚。以国内目前的状况,即便索尼亲自操刀,亦无法获得成功。就象Win98,除捆绑式销售外,大概不会有什么销路。在国内目前的市场环境下代理PS产品,至多只能是一次商业炒作,于中国游戏业则于事无补。

由于港台与东南亚市场运作方式的“不理想”,SCE方面明显放慢了进入中国大陆的速度,加上PS2的市场大战,索尼采取了冷静的观望态度和调整方针。究竟下一步如何动作,我们也不清楚。但以我们的基本研判,以索尼一贯的谨慎态度,在最近的将来,索尼不会冒然进入中国市场。中国的游戏市场、VCD市场、DVD市场、计算机软件市场,还会“水”漫“金山”。

索尼宁可让中国市场空白,也不愿意它烂掉。因为空白还有机会。烂掉则不可收拾。

中国的游戏业就象玻璃瓶里的飞虫,前途是光明的,但找不到出路。



受害家属状告游戏公司 游戏暴力问题引人深思

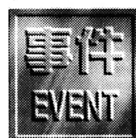
本刊讯 四月份美国科罗拉多州发生的校园枪击惨案不但震惊了世界，而且还使游戏界各大公司面临一场官司。

据称，该事件的嫌疑犯 Eric Harris 和 Dylan Klebold 是电脑游戏“Doom”、“Duke Nuke ' Em”的狂热爱好者，他们的同学 Jerad Tomiich 在事发现场对记者说：“Dylan Klebold 对战争游戏非常感兴趣。”于是，被他们两人杀死的学生和教师的家属上诉至法院，要求包括 SEGA、NINTENDO、SCEI、ID SOFTWARE、MIDWAY 等游戏界大公司在内的 25 家游戏公司赔偿一亿三千万美元。另外，一年前发生在美国肯塔基州的另一起校园枪击事件中被判有罪的 Michael Carneal 同样也是“Doom”、“Quake”、“Mortal Kombat”这类充斥暴力游戏的爱好者。受害家属称：被告所制作的游戏使未成年人的心理受到了破坏，电脑游戏不仅应该对 Carneal 这样的犯人的杀人能力（指在游戏中角色的战斗能力）进行必要的限制，而且有责任抑制用枪向目标射击的现象。一位被 Carneal 杀了孩子的家长说：“这个野蛮的射手是从电视、玩游戏和 INTERNET 中受到的影响。”

曾经在上院专门就游戏暴力问题提出议案的美国议员 Joe Lieberman 说：现在游戏中杀人与虐杀已经不能使人满足，最近的游戏开始流行拷问对手并使其致残。我并不是说在现实生活中发生的不幸事件都是由于暴力游戏造成的，但就象我以前说过的那样，我们的孩子们处于暴力等有毒文化之中，游戏和不良广告是有责任的。

作为游戏业界的代表，Interactive Digital Software Association（IDSA，E3 的主办者）的 Douglas Lowenstein 说：游戏并不是我们社会暴力的根源，是电视使人们都变成了文盲。现在，枪支可以轻易得到，家庭破裂，到了应该好好考虑一下暴力的根源是什么的时候了。

不论这次诉讼的结果如何，游戏中的暴力问题是我们无法回避的。国外有成熟的游戏分级制度，而我国不要说游戏没有，任何娱乐形式都没有很好的分级制度，这恐怕不能说明中国的孩子天生比别人聪明，革命意志坚强，风吹雨打都不怕。希望国内有关部门也能尽快制定相关规定，好让我们也能放心地玩游戏，不必担心孩子们不健康地成长。



SCEI 再度与模拟器开战 “Bleem！”与“VGS”暂停销售

本刊讯 虽然 SCEI 上次同 PS 模拟器制造商 Connectix 打官司败诉，但并没有使 SCEI 服气，目前 SCEI 在美国旧金山联邦地方法院正同另一家 PS 模拟器制造商 Bleem 打官司。

Bleem 公司在 PC 上推出了能够模拟运行 PS 软件的模拟器“Bleem！”，对应 WIN95、WIN98、WINNT，预定售价为 40 美元（约合人民币 330 元），网络上售价为 29 美元（约合人民币 240 元）。SCEI 要求 Bleem 公司终止该软件的开发与销售。在诉讼期间，联邦法院要求 Bleem 公司暂停即将上市的“Bleem！”的销售，同时也要求 Connectix 公司对应 Mac 机的 PS 模拟器“Virtual Game Station”暂停销售（1.2 版售价为 50 美元，约合人民币 415 元，Connectix 公司称该软件的 1.1 版发售的三周时间内销售额达 300 万美元，约合人民币 2500 万元）。

“SCEI 采用这样的方法处理这件令人震惊，也很可悲。”Bleem 公司负责销售与市场的 David Herpolsheimer 这样感叹，他认为“Bleem！”为广大的电脑用户提供了玩 PS 游戏的机会。“SCEI 对于 PS 的发展应该采取开放的政策，我们希望 SCEI 能够把门打开。我们有信心通过‘Bleem！’增加 PS 软件的销量，而且我们的开发对于 PS 平台本身也是有好处的。”

据 Bleem 公司称：DEMO 版的“Bleem！”的下载超过了 50 万份。目前，双方的诉讼正在进行之中。在法庭未做出判决之前，虽然 PC 版的“Bleem！”还不能卖，但该公司仍然在积极开发“Bleem！”的 Mac 版。



DC 发行状况有隐忧 『VF3TB』并非首选

本刊讯 在 DC 发售三个月后，供货不足的情况逐渐得到缓和，很多专卖店中都摆放着很多 DC 主机。SEGA 推算到 2 月 14 日，DC 约售出了 55 万台，而到三月末售出的台数在 75 万到 80 万台之间。但是 DC 在 3 月末时已经达到 100 万台，使得某些游戏店业主担心出现积压的情况。

「世嘉拉力 2」并没有大幅带动主机的销售」，一些店主这样说道：「『VF3TB』随主机购买率也降低了，这样的现象从 DC 销量达到 50 万台时就开始了。」

有人解释说：「这是与店主们的期待值相比较而得出的结论，主机的普及度高了，不把『VF3TB』作为首选是很自然的现象。」

据调查，因为 DC 能够浏览 INTERNET 而购买的人所占比例并不高，一位专卖店的店主对此发表意见：对于 DREAM PASSPORT（DC 的通信软件）的评价确实不错，但大多数 DC 的用户还是将它作为游戏机看待，把 INTERNET 作为购买动机的人根本没有。好在反正 DC 在中国也不能上网，DC 网络对我们来说跟没有一样。



“海豚计划”神秘莫测 任天堂新主机正在秘密开发

本刊讯 上期本刊已经报道了任天堂将要开发下一代主机的消息，新得到的消息说任天堂内部将开发新主机的行动称为“Project Dolphin”（海豚计划），并且高度保密。

据称新主机的性能将会超过 PS2 目前公布的性能，最多可能达到超过 30% 的程度，而且 CPU 等核心芯片的价格也不高。同 N64 相比，新主机的开发环境非常容易开发和使用，可以大大缩短游戏的开发时间。

任天堂仍没有明确表示会用什么做存储媒体，但可以肯定这次它不会在固执地用卡带了。据说除了任天堂外，RARE、Retro Studios、EAD 这三家与任天堂关系密切的公司都已经在开发新主机的游戏了，任天堂想尽快推出主机，尽量不再落后一步了。但也有消息说它的新主机要到 2001 年才能推出，给人感觉这倒是很象任天堂的一贯做法。

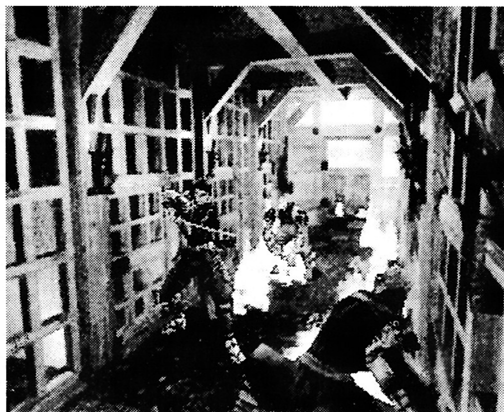
还有消息说，新主机会对应 64DD，而 64DD 肯定会在今年推出。不过直到本期结稿之日，还没有任何关于 64DD 的新消息。

特报 SCOOP CAPCOM 今年全线出击 “生物危机”类游戏挑战 RPG

本刊讯 大家熟知的软件公司 CAPCOM 今年内将会推出以动作 AVG 为主的多部大作，并且几乎囊括了全部机种。

“生物危机”的两部作品一共推出了六个版本，在日本国内总共售出 489 万份，在日本以外总共售出 527 万份（小小的日本几乎与全世界销量相同，可见日本人对电玩之狂热），对战游戏做得再精彩也不可能卖这么多，这样的成绩大大刺激了 CAPCOM 的决策者，他们将工作重心转移到动作 AVG 上来，决心让“生物危机”类的动作 AVG 成为家用游戏的王者，挑战 RPG 在此领域的垄断地位。

CAPCOM 在短短的时间内，明确表示了六款动作 AVG，分别为：“生物危机·代号维罗尼卡”（DC、预定今年冬天发售）；“生物危机 2”（N64、发售日未定）；“生物危机 3·最终脱逃”（PS、发售日未定）；“生物危机”（GBC、发售日未定）；“恐龙危机”（PS、预定 7 月发售）；“鬼武者”（PS、预定今年冬天发售）。四款“BIO”的新作就不必说了，连彩色 GB 都要出，几乎要“全机种制霸”了。“鬼武者”是这几款游戏种唯一没有用现代武器的游戏，它的剧情发生在日本战国时代，武器自然是以冷兵器为主，当然也不排除有“铁炮”的可能。另外，香港著名的艺人金城武会在游戏中担任配音。也有未经证实的消息称：“生物危机 3·最终脱逃”是 CAPCOM 为 N64 制作的，而 PS 版的叫做“Bio Hazard Nemesis”（生物危机·复仇女神），故事从二代故事发生前 24 小时开始，到二代故事结束后 24 小时结束，主角是一代的女主角吉尔。甚至有消息称：5 月的 E3 展上 CAPCOM 将展出“生物危机”的电影版，不过此消息可信度不高。


◀这是『鬼武者』的开发画面。

在其他的主机和作品方面，今年 CAPCOM 也是雄心勃勃。很受欢迎的 RPG 大作“火炎的气息 4”已经开始制作，目前还不清楚会出现在 PS 上，还是 PS2 上；除了在 GBC 上推出“BIO”外，还会推出“街霸 ZERO”、“1942”、“魔界村”三部作品；格斗游戏“Spawn vs. Street Fighter”有可能利用 NAOMI 基板制作；街机游戏“Tech Romancer”将移植到 PS 上；在 DC 版的“街霸 ZERO 3”中将加入 2 对 2 系统，但是只能两个游戏者同时玩，不能四打，也没说是否只能在一组内，据说还可以上网对战；很早就公布的“SNK VS. CAPCOM”也会有 CAPCOM 制作 DC 和 NAOMI 版，据称 SNK 只是与 CAPCOM 交换了几个人物，游戏基本由 CAPCOM 开发，所以游戏一定是 CAPCOM 风格的，有消息说：为了融洽地调和人物，这个游戏将做成“3D 人物，2D 玩法”式，很象“街霸 EX”。SNK 只负责 NGPC 版的开发，CAPCOM 同样不参与。

特报 SCOOP SEGA 之梦年内传遍全球 欧美预定九月发售 DC

本刊讯 SEGA 决定于今年 9 月 9 日在美国发售 DC，售价为 199 美元（约合人民币 1650 元）。此价格低于日本目前 30000 日元（约合人民币 2050 元）的价格，相信到时候日本方面也会相应调低价格。预计与主机同时发售的软件有 10～12 款，其中包括“VF3TB”、“索尼克大冒险”、“世嘉拉力 2”等大作。由于在美国发售的主机会附带 DVD 系统，可能 MODEM 需要另外购买，在美国发售的 MODEM 是 56KBPS 的。据称，加拿大将与美国同时发售，但售价不详，想必会同美国相差无几。

欧洲发售 DC 的时间比美洲晚半个月，为 9 月 23 日。令人不解的是，欧洲各国的售价相差很多，其中英国售价为 199 英镑（约合人民币 2650 元），法国售价为 1690 法郎（约合人民币 2450 元），德国售价为 499 马克（约合人民币 2300 元），西班牙售价为 39900 比塞塔（约合人民币 2150 元）。预定随主机发售的软件同美洲差不多，SEGA 希望能在圣诞节期间使游戏达到 20～30 款，这样就可以为明年的商战打下较好的基础。

事件 EVENT 彩色 GB 销售取得佳绩 任天堂祭起降价大旗

本刊讯 自从去年 10 月 21 日任天堂发售彩色 GB 主机以来，至今年 3 月底产量已经超过了 310 万台，而且销量也接近 300 万台，可以说取得了很好的成绩。

由于目前掌机市场竞争激烈，所以任天堂首先采取降价策略，将 GBC 的售价从原来的 8900 日元下调到 6800 日元（约合人民币 470 元），降价日期为 5 月 14 日。GBC 在发售半年后大幅降价，无疑是针对其他两种新掌机而来。回应任天堂的挑战，相信 BANDAI 和 SNK 两家公司也会采取类似的行动，确保自己产品的竞争力。

外设 ACCESSORY DC 一族再添新丁 采用 ZIP 驱动器

本刊讯 在 NEC、YAMAHA、HITACHI、MICROSOFT 分别为 SEGA 的新主机 DC 贡献了自己的力量之后，美国的 IOMEGA 公司又为 DC 开发了专用的 ZIP 驱动器。

据 IOMEGA 公司称：对应 DC 的 ZIP 驱动器可以装在 DC 主机的下部（很象当年对应 MD 的 MEGA－CD），对应的 ZIP 软盘容量为 100MB。用户购买之后可以利用它存储游戏数据和网上下载的资料，使 DC 在网络方面发挥更大的作用。另外，已经有专门的网站可以下载 DC 游戏的存储进度（如 www.dreamfiles.com），通过 ZIP 驱动器与 VM 的连用，用户可以得到所有游戏的存储进度（不知能不能得到游戏中任何阶段的进度），比在朋友中用记忆卡交换还要方便。IOMEGA 公司在谈到为什么要为 DC 开发 ZIP 驱动器时，夸奖了一番 DC 的性能，同时表示他们的产品可以增加 DC 的乐趣。但发售价格和发售日期 IOMEGA 和 SEGA 都没有明确表示，只是说尽量在今年内发售（还有说法是在今年第四季度发售）。

在电脑领域中，人们对 ZIP 驱动器并不陌生，它是一种相对大容量的软盘驱动器，使用专门的大容量软盘（最大容量达到 250MB）。IOMEGA 公司制作的对应电脑的外置 ZIP 驱动器在日本的售价约为 20000 日元（约合人民币 1400 元），一张专用软盘售价约为 2500 日元（约合人民币 170 元），不算很便宜。但相信对应 DC 的 ZIP 驱动器的硬件价格应该会低于 20000 日元。

“我们需要世界各地年轻人的聪明才智”

——中国育碧公司访谈录

从本刊以前的报道中大家也许知道法国的游戏公司 UBI SOFT 在中国设立了分公司，不仅从事电脑游戏的开发，而且正在开发风靡全世界的 PS 软件，这也许是国内真正从事电视游戏软件开发的公司。因此，本刊记者前往位于北京中关村的育碧公司（UBI SOFT），有幸采访了中国育碧公司的总经理兰吉利先生（Gilles Langourieux）。下面是这次采访的内容。

记者（以下记）：本刊作为国内唯一一家经新闻出版署正式批准的介绍电视游戏的专业杂志，一直对国内从事电视游戏开发工作的公司很感兴趣，所以这次对贵公司进行采访。

兰吉利先生（以下兰）：欢迎。

记：我们知道贵公司正在开发 PS 游戏，请问现在开发的游戏有几款？

兰：UBI SOFT 的赛车游戏和动作游戏都很有名，我们正在 PS 上开发“F1 赛车”、“摩纳哥赛车”和“雷曼”。

记：请问“雷曼”现在是不是出到二代了？

兰：没错。“雷曼”是我们公司首先在 PS 主机上制作的，游戏很成功，其主角“雷曼”很受大家欢迎。

记：那么“雷曼”的开发工作都在中国进行吗？

兰：游戏的设计工作是由法国完成的，其他的工作包括编程、游戏画面的绘制都是在上海和北京的分公司完成的。

记：从一代就是这样吗？

兰：不。一代是在法国制作的，那时候公司的规模只有现在的十分之一，而现在我们公司在全世界有 1500 名员工。

记：UBI SOFT 是哪年成立的？

兰：1986 年在法国成立，中国分公司 1996 年首先在上海成立，而且目前在世界上主要的游戏市场都有分公司，可以说育碧公司是一个非常国际化的公司。我们公司一直努力做到国际化，因为游戏市场是一个国际化的市场，现在的年轻人对于游戏都十分喜爱，我们也需要世界各地年轻人的聪明才智，来制作更好更国际化的游戏。另外，游戏行业是非常鼓励创新的，比如新的游戏不但要在声光效果上比以前更好，还要在创意上有所突破，所以我们公司在世界各地招募有才智、具有创新能力的年轻人。



▶总经理兰吉利先生在为我们演示正在开发的『F1赛车』。

记：育碧公司为什么要在中国开设分公司？是市场原因还是制作开发的原因？

兰：两方面都有。中国有很多游戏迷，对游戏很精通，可以说中国具有一定的市场规模，这是市场方面的原因；也正因为有这些精通游戏的游戏迷，所以具备制作游戏的人才。而且中国的游戏市场将来总有一天会很大，是那种你不得不进入的市场。

记：现在中国的游戏市场不太成熟，有很多盗版的东西，育碧公司有没有在中国进行销售软件的行动？

兰：是的，中国的市场不成熟，盗版很多。这首先需要一批具有较高购买能力的人出现，而且还需要广大游戏迷具有购买正版的意识。如果大家希望中国的软件也有所发展，首先要购买正版软件来支持国产游戏业。我们公司作为游戏软件的出版销售商，同样有责任促进市场向正规化发展。我们如果在中国发售软件一定会完全汉化，并且通过与销售商的合作使游戏者方便地得到正版软件，如果大家买正版软件很不方便，就会给盗版软件钻空子。

记：那么现在在中国开发的“F1 赛车”和“雷曼 2”等 PS 软件会不会在中国销售呢？

兰：实际上我们正在中国销售电脑版的“摩纳哥赛车”，但是 PS 软件则不会在中国进行销售，好像中国并没有 PS 的市场嘛。请问现在中国的 PS 主机有合法的代理商吗？

记：很遗憾，据我们所知中国并没有 PS 的正式代理商，或者 SCEI 的分公司或办事处。所以我们对象育碧公司这样的大型游戏公司何时能够真正完全进入中国很感兴趣。

兰：当中国的硬件市场具备一定规模的时候，我们公司当然很有兴趣进入中国游戏市场，目前我们在中国的销售主要是在 PC 游戏市场上。从另一个方面说，我们在中国设立了两个很大的分公司，投入了很大力量，充分表明我们对中国市场的兴趣。

记：那么中国育碧的开发主要放在电脑游戏上，还是电视游戏上？

兰：两方面都有。

记：侧重哪方面？

兰：这要从市场方面来考虑，哪个平台发展比较快，我们会作相应的调整。育碧的优势就是可以将一个游戏在很多平台上制作。

记：我们知道育碧在很多平台上制作软件，也包括 SEGA 的新主机 DC。请问育碧有没有加入 SCEI 下一代主机 PS2 的开发行列？

兰：我们当然会为 PS2 开发软件，而且对 PS2 主机的性能非常看好，我们认为 PS2 的前景很好。同其他公司一样，需要 SCEI 正式为软件商提供开发工具并且正式授权后，我们才能开始 PS2 软件的开发。

记：就是说现在 SCEI 还没有正式向软件公司提供 PS2 的开发平台。

兰：是的，还没有。

记：那 DC 呢？

兰：这方面我没有太多可以告诉你，因为在中国分公司方面并没有进行 DC 游戏的开发工作。但我可以告诉你，育碧公司是较早加入 DC 的大软件商，我们开发的 DC 版“摩纳哥大奖赛”在日本很受欢迎。

记：那么将来会不会在中国进行这两个主机游戏的开发？

兰：目前我们中国分公司主要制作 PC 和 PS 的游戏，而且工作负荷很满。

记：那么您认为 PS 还能在市场上流行多长时间？

兰：现在 PS 是世界上最流行的主机，它的用户有 5000 万之多，市场很大，我个人认为它还能用两三年。由于现在各公司已经吃透这个平台的性能，今后的市场是要靠品牌和创新来竞争。

记：今年大公司都将下一代主机亮相了，我们的读者很关心软件

公司对他们的支持程度，这关系到他们决定购买哪一部主机。请问育碧公司更看好哪一部主机？

兰：这个问题很难回答。你知道SCEI、SEGA和任天堂三家公都为他们的主机制作了好的软件来支持，我个人认为如果是真正的游戏迷应该三部主机都买。

记：育碧公司是法国公司，以前的游戏欧美风味很浓。今后育碧会不会推出具有中国文化特色的游戏？

兰：是有这样的计划，这正是我们来中国的原因。我在中国也经常与同事们谈论这样的问题，我们认为游戏风格和历史不是同一个概念，法国游戏也并不是将法国大革命生搬硬套进游戏中去。同样，所谓中国特色的游戏也并不是一定要将中国传统的绘画技巧等东西运用到游戏中去，而是由中国的游戏迷通过自己的创造，将自己的喜好和憎恶通过游戏表现出来，这就是具有中国文化特色的游戏。

记：育碧公司在制作PC游戏和电视游戏时的思路有什么不同吗？

兰：目前最大的区别在于电脑游戏在网络方面是电视游戏所不具备的。我们在制作电脑游戏时除了要考虑声光效果外，同时还要考虑它的网络性。

记：育碧公司更加看好电脑游戏市场还是电视游戏市场？

兰：从统计数字上来看，电视游戏市场发展更快。全世界电视游戏市场前景很好，只有一个例外，就是中国。在中国正好是电脑游戏市场远大于电视游戏市场，这可能是由于中国很多家庭更愿意给孩子购买电脑有关。

（记者/PINSER）

新闻分析

一切尽在掌握

特约撰稿人：王骏生

首先必须说明的是，我并没有拿过手机公司的赞助费，并用在电玩杂志上做广告相报答。题目是个美丽的巧合，请勿对号入座。

其实，掌上游戏机之于玩家，等于手机之于商人。几乎所有的玩家都曾经梦想过拥有一台既功能强劲又价廉物美的掌机，随时随地进入迷人的游戏世界。

同红白机一样，任天堂的GAME＆WATCH开创了一个时代。在80年代初这种小巧玲珑的掌机在中国象征着一种地位和神秘的海外关系，我至今还记得自己对此欣羡不已的感觉——因为难以忘记伴随着这种感觉一种令人难堪的自卑。很快的，人们开始对这种玩法简单，毫无变化可言的GW丧失了兴趣，于是俄罗斯方块顶替了GW的位置，并且立刻成为了掌机界的老大。我们不得不佩服那些个把这个古老的民间游戏电子化的业界前辈，七种简单的方块变化出了如此丰富多采的内容，以至于在今天你仍然可以在街头巷尾见到它们的身影。

对固定游戏内容的不满促使掌机再一次飞跃。记得90年，KEN前辈曾经在《电子游戏入门》一书中预言：未来的便携式游戏主机是彩色而且可以更换内容的。受当时对世界认识的局限，他可能并不知道那时已经有了一种叫做“GAME BOY”的主机，这台主机刚刚出现便立即风靡全球，短短数月之间，任天堂已被多次要求对因之而造成的交通事故负责。

政府发出“不要在走路时玩GB”的忠告已经过去，在轻易粉碎了GG、PC－GT、NOMAD微不足道的反击之后，掌机开始进入了乱战的时代。其实，我们必须承认世嘉的眼光是超前的，他对掌机市场需求的认识是完全正确的，GAME GAER唯一的错误，是选择了错误的推出时间。如果GG在今天诞生，将绝对不会象当初般一败涂地。

今天的掌机时代已不是任天堂一家的天下，NGP、NGPC和WONDER SWAN已经开始蚕食GB与GBC共同把守的份额。从主机的性能来说，NGPC和GBC都非常强劲。不过从SEGA和NEC的失败可以看到，掌机的销量同机能并没有太多的关系。简便、省电、软件是其能够成功的三大关键，缺一不可。

对于掌机，省电似乎以成为了人们首选的要求。GBC用两节5号电池可以连续游戏20小时，甚至超过了GB；WONDER SWAN更绝，给人的感觉似乎电量是永远用不玩的。NGP系列在这方面稍逊，但也远远强于当初的PC－GT和GG，对于16位元掌机来说已是相当可以接受的了。

三种主机各有所长。NGP强调的是出色的价格性能比和漂亮的流线外形，GBC则在两者之间取得一个折中。至于WONDER SWAN，以“够用”为卖点，认为掌机只要具备基本功能就可以，价格则是令人惊异的便宜（标准售价仅为人民币200多一点）。

很多人以为，掌机只有彩色才算得上时髦，其实未必。现在的黑白掌机，所选用的液晶显示屏还算过得去，并不会产生GB那样可怕的余辉。无残像的彩色显示屏虽然效果出色，但价格依旧不菲（想想TFT和DSTN膝上电脑的价格差距吧！），估计GBC和NGPC无论如何也不会跌破450元的价格大关，囊中羞涩的玩家自然不宜考虑。而关于对视力的影响方面，虽说黑白显示要比彩色来得大，但是掌机似乎始终是颇费眼神的东西，总以适度为宜吧？

掌机总是用来玩的，因此软件就显得格外重要。任天堂神话结束之后，GB再也不能成为软件公司的专宠，就连NAMCO、SQUARE、CAPCOM等大牌厂家也把目光对准了WONDER SWAN和NGP，当然不同的主机总有一些区别。比如SNK的NGP肯定更偏向ACT，即将于今年推出的SNK VS CAPCOM相信会成为ACT玩家的新宠，而在WS上推出的FF系列也一定能够得到RPG玩家的欢迎；至于GB系列，靠已有的软件基础绝对不会饿死。

现时的掌机还以能够与相应主机连接而自豪，譬如NGP之于DC，为了“樱大战”据说任天堂也愿意开放GB与DC的数据交流。这其实是对PDA系统的一种补充。无论设计的理念如何先进，新世代主机的VMS PDA系统也不能算做一种纯粹的掌机，最多也只是可塑性更大的记录卡而已。这种系统用来玩“鸡蛋仔”还可以，要想真正享受到数据交流后的乐趣，惟有新时代的掌机。

掌机是一种非常个性化的东西，就如同手机一样。流行的未必是最适合自己的，关键还是看玩家自己欣赏什么、需要什么。我至今还保存着一台PC－GT，这台笨重的电老虎只用来玩一个游戏——移植度100％的八人街霸——因为它根本就是用的PC－E那袖珍型的卡带。

一 句 话 新 闻

★ 据未经证实的消息称，在 GAMEBOY COLOR 良好的销售势头下，任天堂竟然已经着手进行 GAMEBOY COLOR 2 的开发！据说，其效果较前代将有质的飞跃，而且可以向下兼容，预计在明年推出。虽然消息的可信程度还有待进一步考证，但据业内人士分析，如果消息属实的话，任天堂的压力一定来源于充分贯彻横井军平制作理念的 Wonder Swan。

★ 为了令彩色 GB 玩家能够更进一步地享受格斗游戏的乐趣，任天堂决定于 5 月下旬推出一种 GBC 专用的格斗摇杆，其暂定名为 GAMEBOY COLOR STICK。

★ SQUARE EA 宣布，FF5 与 FF6 的合集将推出英文版，于 99 年中在北美发售。

★ 据来源于互联网的消息称：一名不愿公开身份的 SEGA 员工透露，该公司根本没有推出 Dreamcast 用 SS 模拟器的计划。他认为早先传得火热的有关 SS 模拟器的消息只不过是 SEGA 支持者的期望而已。

★ 最近，有关彩色 GB 的佳音频传，继 CAPCOM 的“生物危机 2”的开发计划（其开发画面已经可以在互联网上看到）与 EA 的大批体育游戏外，又有消息称 KONAMI 将推出 GBC 版的“合金装备”。照此势头，彩色 GB 的销量将于明年初顺利突破千万大关！

★ 据说，SQUARE 将在“圣剑传说・玛娜传奇”的正式版中附带另一 RPG 新作的体验版。还有消息说 SQUARE 将在 PC 上推出“FF8”。

★ 在 PS 版“Dance Dance Revolution”的成功移植版后，KONAMI 又决定把该作的续篇“Dance Dance Revolution 2nd Mix”也移植至 PS，当然其中仍会追加 PS 版所特有的原创要素。新作预定 7 月发售。

★ 有未经证实的消息称，一拖再拖的“DQ7”的发售日期已被官方确定为 11 月 26 日，不过只有一枚 CD！?还有消息说会在明年 3 月发售（随 PS2 主机？），ENIX 还计划作“DQM 2”和“星海传说 3”。

★ 日本首款网上 RPG“Dark Eyes”已正式决定登场 Dreamcast。这是一款类似“Ultima Online”的作品，可通过 Internet 达到三千人的同时游戏。不过，目前对于 DC 版的具体要素以及发售日期仍不得而知。

★ 日前，BANDAI 公布了两款对应 Wonder Swan 的新游戏。一款是由人气动漫画改编的推理游戏“名侦探柯南”（暂定名），其中收录了六个完全不同的故事内容。另一款是由 Capcom 负责开发的著名动作游戏洛克人系列的 WS 版本，以上两款作品全部预定为今年 8 月发售。

★ 预计在 2001 年全球公映的“最终幻想电影版”的演示画面已经出

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
亚特兰提斯～失落的传说～	アトランティス～ザ ロスト テイルズ	HUMAN	AVG	3CD、4800	6月3日
隐秘文化追查队	せがれいじり	ENIX	ETC	振动	6月3日
越狱杀手	ジエイルブレイカー	NEC	AVG	6800 日元	6月3日
NBA 重扣手 4	NBA パワーダンカーズ 4	KONAMI	SPG	振动、1－8人	6月3日
蓄力炮火	ガンゲージ	KONAMI	STG	5800 日元	6月3日
太阳最佳精选・彩色冰块	サンコレ BEST へべれけステーションポポイっと	SUNSOFT	PUZ	2800 日元	6月3日
小人儿拉尔夫的大冒险	ちっぽけラルフの大冒险	NEW	ACT	4800 日元	6月3日
横滨最快传说	RACING LAGOON（レーシング ラグーン）	SQUARE	RPG	对应 PDA	6月10日
目标，成为飞机驾驶员	目指せ エアラインパイロット	トワライトエクスプレス	SLG	6800 日元	6月10日
超级机器人大战 完全版	スーパーロボット大战コンプリートボックス	BANPRESTO	S・RPG	2CD、1－2人	6月10日
温柔枪骑兵 第三行星	メルティーランサーThe 3rd Planet	KONAMI	SLG	6800 日元	6月17日
电影院英语会话 第6卷“爱的果实”	CINEMA 英会话 第6卷“爱の果てに”	SUCCESS	ETC	6800 日元	6月17日
UFO－生活中的一天－	UFO－A DAY IN THE LIFE－	ASCII	ETC	5800 日元	6月24日
恋爱讲座 真实年代	恋爱讲座 Real Age	IMAGINEER	SLG	5800 日元	6月24日
恋爱讲座 真实年代（限定版）	恋爱讲座 Real Age（限定版）	IMAGINEER	SLG	7800 日元	6月24日
黑眼睛的诺亚～塞尔吉尔斯幻想主义	黑い瞳のノア～Cielgirs Fantasm～	GUST	RPG	振动、5800	6月24日
魔剑美神 2	スレイヤーズろいやる 2	角川书店/ESP	RPG	5800 日元	6月24日
格兰蒂亚	グランディア	GAME ARTS	RPG	振动、5800	6月24日
运动衫恶魔的大冒险	ジャージーデビルの大冒险	KONAMI	A・AVG	4800 日元	6月24日
超低价 1500 系列 4 冰上溜石	SuperLite 1500 シリーズ Vol.4 THE カーリング	SUCCESS	SPG	1500 日元	6月24日
超低价 1500 系列 5 挖金子传奇归来	SuperLite 1500 シリーズ Vol.5 ロード ランアーレジエンドリターンズ	SUCCESS	ACT	1500 日元	6月24日
超低价 1500 系列 6 小行星	SuperLite 1500 シリーズ Vol.6 アステロイド	SUCCESS	STG	1500 日元	6月24日
超低价 1500 系列 7 房客战争	SuperLite 1500 シリーズ Vol.7 テナントウォーズ	SUCCESS	TAB	1500 日元	6月24日
飞越危机！	とんでもクライシス！	德间书店	A・AVG	振动、5800	6月24日
两个故事	ツインズストーリーきみにつたえたくて	PANTHER SOFTWARE	SLG	5800 日元	6月24日
柏青嫂帝王迷你～A7博士～	パチスロ帝王 mini～Dr.A7～	BULL'S EYE	SLG	PDA、3800	6月24日
激情演奏	パカパカパッション	PRODUCE	ETC	5800 日元	6月下旬
爱情轨道车	ラブ・ラブ トロッコ	SCITRON & ART/TYO	ACT	摇杆、4800	6月末
柏青嫂完全攻略 阿尔泽公式指南 VOL.4	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイド vol.4	日本 SYSCOM	ETC	PDA、6800	6月末
异闻录 2 罪	PERSONA 2 罪（ペルソナ 2）	ATLUS	RPG	振动	6月
神话岛～流行精选 1280元 VOL.2	ミスランド～ポップ コレクション 1280元 VOL.2	ALTRON	PUZ	1280 日元	6月
神秘礁湖	ミスティックドラグーン	XING	RPG	5800 日元	6月
饿狼传说・狂热的野心	饿狼传说 WILD AMBITION	SNK	3D－FTG		6月
极速驾驶 4	オーバードライビン 4（OVER DRIVIN 4）	EA SQUARE	RAC	5800 日元	6月
神的子民～起源～	ポピュラス～ザ ビギニング～	EA SQUARE	SLG	5800 日元	6月
私立法律学园・热血青春日记 2	私立ジャスティス学园・热血青春日记 2	CAPCOM	3D－FTG	5800 日元	6月
汉堡 2	バーガーバーガー2	ギャップス	SLG	PDA、5800	6月
罪恶根源～成为目标的街市～	ジャームー－狙われた街－	K・E・J	RPG		6月
必杀柏青哥店 5	必杀パチンコステーション 5～デラマイッタ&いれてなんほ	SUNSOFT	SLG	4900 日元	6月
译名无法确定	俺の尸を越えてゆけ	SCEI	RPG	5800 日元	6月
中世纪～苏醒的伽洛梅尔勇者	MediEvil～苏ったガロメアの勇者～	SCEI	A・AVG	对应振动手柄	6月
怪兽之路（怪兽之王）	ロード オブ モンスターズ	SCEI	SLG	译名无法确定	6月
豪华经理游戏	DX 社长ゲーム	TAKARA	TAB	分插、5800	6月
酸	Acid（アシッド）	泷工房	PUZ	4800 日元	6月
柏青哥店！职业少年 VOL.1	パーラー！プロ ジュニア Vol.1	日本 TELNET	SLG	2900 日元	6月
机械帝国	Cybernetic EMPIRE	日本 TELNET	A・AVG	5800 日元	6月
元祖家庭麻将 2	元祖ファミリーマージャン 2	日本物产	TAB	5800 日元	6月
SPRIGGAN～露娜诗篇～	SPRIGGAN～LUNAR VERSE～	FROM SOFTWARE	ACT	5800 日元	6月
99 甲子园	99 甲子园	魔法	SLG	5800 日元	6月
阿部'99	ABE '99（エイブ'99）	RIVER HILL	ACT	6800 日元	6月

现在互联网上，从公布的一小段 CG 演示看，作品对于人物表情的处理以及皮肤细部甚至眼球的刻画都相当逼真。另外又有传言称，“最终幻想电影版”与“最终幻想 9”的故事背景将会有所联系。

★ KONAMI 准备于今年 7 月推出 S · RPG“汪达尔之心”的续作“天上之门”。据悉，游戏的时代背景仍将延续前作的中世纪风格。战斗系统在原来的基础上更超复杂化，而且增加了角色状态数值，登场队员不仅有了体重的概念，还有着各不相同的属性防御，并且还可以双手装备武器。

★ 日前，CHUN SOFT 正式宣布超任版“不可思议的迷宫 2 · 风来的西林”将于 9 月登场 PS。但有关游戏的具体情况至今仍不明朗，请读者留意续报。

★ 美国 SCEI 决定在今年年末推出“古惑狼赛车”和“小龙斯派克”的续作。

★ 6 月 10 日，CLIMAX 将在 DC 上发售是“CLIMAX LANDERS”，游戏中会有曾在 MD 与 SFC 上口碑甚好的“皇帝的财宝”和“蕾蒂大冒险”中的角色出现。

★ 在街机上颇受欢迎的“电脑战机 VIRTUA ON”的体感机已经率先在日本新宿登场，并且支持通信对战。

★ SNK 除了与 CAPCOM 合作开发“SNK VS CAPCOM”外，该公司还计划与更多的知名厂商（SEGA、SCEI、NAMCO）进行多方面的合作。此外又有消息称，SNK 目前正在与 SONY 合作研制一种能够令 NGP 与 PS 以及 PS2 连接的周边设备，从而令状态低迷状态的彩色 NGP 尽快踏上正轨。

★ 为了弥补 DC 缺少 RPG 游戏的现状，GAMEARTS 正在为其开发“银色之星”系列的续作，有消息称将会是“LUNAR 3”。

★ KONAMI 宣布“合金装备 · 索利德”的正式续篇将登场于 PS2。其主要原因是游戏总监制小岛秀夫认为 PS2 的主机性能是目前为止最出色的，它能够把游戏的精髓如实地展现在玩家面前。小岛表示：游戏者将会看到以前从来不敢想象的效果。另外，KONAMI 有可能为 DC 也推出一款“合金装备”，具体内容目前不详。

★ 原本为 3D－STG 的 PS 游戏“重装机兵 VALKEN 2”，被改成 S · RPG，但仍然保持了主观视点，看来 S · RPG 还是 MASIYA 最喜爱的。

★ SEGA 将会把大受欢迎的 MODEL 3 游戏“VR 射手 2”移植到 DC 上，在此之前该公司已经将期移植到 DC 的互换基板 NAOMI 上了，据说效果几乎一样，只是人多时稍慢。但笔者一直认为该游戏之适合在街机厅中玩，在家中玩该游戏制作不严谨的地方将暴露无遗。

★ 有消息称，SEGA 和 NAMCO“山脊赛车”的制作小组正联手开发一款赛车游戏，两家公司联手相信会各自取长补短吧。

★ 传闻 BANDAI 也在积极开发彩色版的 Wonder Swan，发售日不详，在别人都彩色化的今天，BANDAI 走这一步只是时间问题。

★ NAMCO 有可能在 N64 上推出“山脊赛车 64”，这也许表明 NAMCO 正和 NINTENDO 恢复昔日的关系。

★ 有消息说 SCEI 会以 32000 日元（约合人民币 2200 元）的价格发售 PS2。

★ 传闻 SQUARE 在 SYSTEM 12 基板上的 3D－FTG“神佑擂台”将开发续作，出效果增强外，也会使用“FF8”中的角色。

★ 据日本某大媒体透露，由于 SEGA 近年业绩不理想，今年将会裁员 1000 人，这在轻易不裁减员工的日本来说无疑是一件大事，由于本期版面有限，请读者留意下期本刊的详细报道。还有未经证实的消息称：美国 SEGA 的总裁 STOLAR 将被解雇；日本任天堂的领导班子也将有大变动，老社长山内溥有可能卸任。

以上一句话新闻为 PERFECT 友情提供，特此致谢！

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
其它	职业指南麻将“兵”	プロ指南麻雀“兵”	SS	文明脑	TAB	5800 日元	6 月 17 日
	格斗之王 · 梦战斗 1999	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	DC	SNK	FTG	5800 日元	6 月 10 日
	克莱迈克斯王土	クライマックス ランダーズ（CLIMAX LANDERS）	DC	CLIMAX & SEGA	RPG	VM、5800	6 月 10 日
	大壮格拉姆～日本武道馆中的全日本职业摔角	ジャイアントグラム～全日本プロレス IN 日本武道馆	DC	SEGA	SPG	VM、5800	6 月 17 日
	超发明少年卡尼潘～暴走机器人之谜	超发明 BOY カニパン～暴走ロボトの谜	DC	SEGA	RPG	VM、振动	6 月 24 日
	人面鱼～禁养的宠物～（麦克风同捆版）	シーマン～禁断のペット～（マイク同捆版）	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风	6 月 24 日
	人面鱼～禁养的宠物～（麦克风、特制 VM 同捆版）	シーマン～禁断のペット～（マイク、特制 VM 同捆版）	DC	ビバリウム	SLG	需要麦克风	6 月 24 日
	创造职业棒球队！	プロ野球チームをつくろう！	DC	SEGA	SLG	5800 日元	6 月下旬
	电波少年的悬赏生活～茄子之屋	电波少年的悬赏生活～なすびの部屋	DC	HUDSON	ETC	通信、1480	6 月
	首都高速公路之战	首都高バトル	DC	元气	RAC	方向盘、振动	6 月
	生体兵器 · 战斗耗材	生体兵器 エクスペンダブル	DC	IMAGINEER	STG	5800 日元	6 月
	机动战士高达外传 · 殖民地的陷落…	机动战士ガンダム外传 コロニーの落ちた地で…	DC	BANDAI	STG	6800 日元	6 月
	这里的 NBA 2	NBA IN THE ZONE 2	N64	KONAMI	SPG	卡带、7800	6 月 3 日
	64 花牌～天使的约束～	64 花札～天使の约束～	N64	ALTRON	TAB	卡带	6 月
	马里奥高尔夫 64	マリオゴルフ 64	N64	NINTENDO	SPG	卡带	6 月
	汉字小子	汉字 BOY	GB	J · WING	ETC	卡带、4800	6 月 3 日
	动物的生活 3	あにまるぶり～だ～3	GB	J · WING	不明	卡带、4800	6 月 3 日
	怪兽甜点（译名无法确定）	カンツメマンスターパフェ	GB	STAR FISH	不明	卡带、3980	6 月 4 日
	别样人生、别样的梦 GB	アザーライフ アザードリーム GB	GB	KONAMI	不明	卡带、4300	6 月 10 日
	鲁卡的谜题大冒险	ルーカのぱずるで大冒险	GB	HUMAN	不明	卡带	6 月 11 日
	幸存少年～孤岛的冒险者～	サバイバルキッズ～孤岛の冒险者～	GB	KONAMI	不明	卡带、4300	6 月 17 日
	超级奥林匹克 · 田径赛 GB	ハイパーオリンピックシリーズ トラック&フィールド GB	GB	KONAMI	SPG	卡带、4300	6 月 24 日
	世界足球 GB 2	ワールドサッカーGB 2	GB	KONAMI	SPG	卡带、4300	6 月 24 日
	超级黑巴斯～真实战斗～	スーパーブラックバス～リアル ファイト	GB	STAR FISH	不明	卡带、4500	6 月 25 日
	谍对谍	スパイ アンド スパイ	GB	KEMCO	不明	卡带、3980	6 月下旬
	珍宝怪兽	ジェムジェムモンスター	GB	KID	不明	卡带	6 月
	西洋双六	バックギャモン	GB	ALTRON	不明	卡带	6 月
	赛拉萨德传说	シェラザード传说	GB	文明脑	不明	卡带、3900	6 月
	水上实况（暂定名）	アクアライフ（假名）	GB	タム	不明	卡带、3980	6 月
	口袋妖怪 · 金	ポケットモンスター 金	GB	NINTENDO	RPG	卡带	6 月
	口袋妖怪 · 银	ポケットモンスター 银	GB	NINTENDO	RPG	卡带	6 月
	换装物语（译名无法确定）	きせかえ物语	GB	PACK IN SOFT	不明	卡带	6 月
	译名无法确定	ウェットリス GB（假名）	GB	IMAGINEER	不明	卡带	6 月
	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通	NGP	SNK	PUZ	卡带	6 月
	新高尔夫大赛	ネオ トーナメントゴルフ	NGP	SNK	SPG	卡带	6 月
	新巴克拉牌	ネオ バカラ	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌	6 月
	接力赛场（译名无法确定）	アンカーズフィールド	WS	SAMMY	不明	卡带、3800	6 月 24 日
	混乱机甲（暂定名）	カオスギア（假名）	WS	BANDAI	不明	卡带、3800	6 月
	魏茨之刀（译名无法确定）	ヴァイツブレイド	WS	BANDAI	不明	卡带、3980	6 月
	铁拳 · 卡牌挑战	铁拳カードチャレンジ	WS	BANDAI	BOG	卡带、3800	6 月

注：以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间，表格的最终统计日为 5 月 2 日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



沙加·开拓者 2

—系统的详细解说与全特技—

风格秀美的画面，凝重的历史感，严密的系统性——这一切组成了"沙加·开拓者 2"。但它的个性也使很多人敬而远之，本来文字的障碍就使 RPG 不太平易近人，自由剧本又使这一问题雪上加霜，那几乎有些深奥的系统更是有一种拒人前千里之外的魅力。不过恰恰是这些"玩家级"的设定才构筑了"开拓者 2"的奇幻世界，一个令玩家流连忘返的游戏空间。

PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：99.4.1	其它：振动手柄、PDA 对应

Part 1——基础知识

●菜单：在菜单中尤其应注意的是：①该角色的哪些技和术带有"+"号，它标志着该角色较易于成长的某几种技或术。例如威尔·奈兹（**ウィル·ナイツ**）的杖技、树术、石术、火术和水术这五项能力标志上带有"+"号，即表示威尔在战斗中使用这五项能力会较易提升它们各自的等级。②WP、JP 数值后面括号内的数值。它们分别表示角色在战斗的一回合中自动回复的 WP 和 JP 的点数。由于在本作中除了结界石和生命树的种子等少数几种宝物外，几乎没有回复药的设定，因此在游戏进行的过程中，基本上要依赖自然回复，自然回复的点数是由角色的装备决定的，因此在更换装备时一定要注意它的上下变化。

●需要特别注意的线：同样需要注意的是在技和术的装备栏以及游戏者笔记（**プレイヤーノート**）中那隔在中间的一条细线，这其实是用来区别准备保留的技与不准备保留技的重要显示。线上的技将一直被使用下去；而线下的技则不然，一旦出现了新的相同种类的技巧，它们就会被覆盖（技和术一旦掌握就会被记录在游戏者笔记中）。但是在游戏者笔记中的连携栏一共只有 8 个空档，因此，虽然新的连携不断出现，但玩家能够记录在案的也只有 8 种而已。珍贵的 4 技大连携一旦被覆盖真是让人欲哭无泪。因此，一旦有称心的连携出现，就应赶快在线上把它"藏"好！

另外要特别注意的是，线的位置是可以进行变更的！方法是按住"○"键再接上下方向键移动。

●装备技的选择：在本作中，某一角色掌握的技或术可以同时装备在其它角色身上。在主角变更或新角色加入时一定不要忘了检查他们技和术的装备情况。

在一对一的决斗（**デュエル**）中，修得的技和术并不能自动装备在角色身上，所以在修得后一定别忘了赶紧装备上新技和新术。但同时应注意的是，并不一定装上一大堆强力的技和术就能在战斗中稳操胜卷，为了应付 WP 或 JP 不足的情况，玩家应经常装备一些消费点数较少的技和术（最好是低于自然回复值的）。

●商店：本作中的商店分为 3 种：卖术具（**ツール**）的商店、修理术具的商店和把术具制成碎片（**チップ**），并用碎片订制新术具的商店。值得注意的是第三种商店，看起来它的运作方式有点滑稽——把术具制成碎片再制成术具，但实际上用碎片订制的术具都是从其它途径无法得到的珍贵术具。玩家持有的碎片越多，能够订制的术具的种类也随之增多。

术具的耐久度降到零时就会自动变为碎片，碎片的数量和在商店中加工所得到碎片数量是一样的。所以，与其不断重复修理、使用同一术具，倒不如用坏一件换一件更为有效（当然不排除将某些强力术具不断修理、重复使用的情况）。此外，在更换以术为主要攻击方法的角色装备时，必须注意术具的属性问题。例如在更换某擅长兽术的角色的术具时，就应注意保留其术具中的兽属性，否则他将无法使用最擅长的特技。

●术具的耐久度：在商店中进行修理是回复术具耐久度的唯一方法。与角色的 HP、LP、JP、WP 不同，即使在某一剧本已完成后，术具的耐久度也不会自动回复。因此千万要特别留意术具的状况，否则，一时的疏忽就会令你心爱的术具变成碎片！

●Pocket station：本作最让中国玩家头痛的大概就是游戏与 Pocket Station 之间千丝万缕的联系了。游戏中经常出现让人莫名其妙的选择，这实际上是让玩家把该下载点的专用 PDA 游戏存在 1 号或是 2 号接口的 PocketStation 中。不过，玩家可以放心的是，它们对于游戏的情节并没有什么影响，只不过是通过迷你游戏"多挣一些钱"或者"挖掘出一些道具"。虽然说是"只不过"，但那把只能在迷你游戏中得到的，攻击效果 77 且自带强力术"**ユメットフォール**"的"七星剑"实在是太诱人了……

角色各项能力的级别以及能力倾向

角色各项参数值以及一回合中自动回复的 WP 和 JP 的点数

区别"永远携带"与"有可能被取代"的特技的分栏线，可以移动。

Part 2——战斗·上篇

象一般的 RPG 那样，以“多对多”的方式进行战斗，在本作中被称为集体作战（**パーティバトル**）。Part 2 的内容正是围绕它展开的。

●集体作战的一般行动模式：

①排除一般的敌人。以较小的 WP、JP 消耗在迷宫中前进，为 BOSS 战积攒实力。

②有意识的创造悟得的机会。悟得（**闪キ**）是指在偶然中发动新技并掌握的动作，其发生概率是随机的。在行动模式（**ロール**）为自由行动，并且不设定行动顺序时其概率会有所提高（6% UP）。另外，在与较强敌人战斗时，悟得发生率会提高 3 倍。悟得技的种类是由悟得前所使用的技决定的，例如角色在反复使用剑技基本技“斩”时，就比较容易悟得高等级的剑技，而绝不会悟得杖技等其它种类的技。

虽然通常采用基本技来诱发悟得，但也有些技是必须通过特定的技才能诱发的。另外，范围攻击技是只能通过悟得来掌握的，这一点非常重要。

③有意识的制造连携。连携是指多个角色的技术发生连接，成为强力的连续攻击。如果不有意识的去制造的话，它就很难出现。具体的操作为：设定角色的行动顺序，将处于第二位的角色的行动模式设定为“**エース**”。

④进行术的学习。学习是在集体作战中掌握术的方式。与战斗中的悟得不同，学习是在战斗结束时发生的。只要不断使用术，就会发生对于新术的学习，其概率较悟得要高。当然，学习新术的属性同样与角色经常使用属性大致相同。

⑤练习防御技。防御技是指在使用术具（包括体技）进行攻击时，用武器防住相应的攻击。防御技的发生率随着角色能力的提高而提高。根据武器的不同，能使出的防御技以及防御技所能防住的攻击也各不相同，具体关系可参见右侧下表。它们的出现一定是非常激动人心的。

●集体作战中的角色培养：从前面讲到的“菜单”这一部分内容中我们可以知道，角色偏重技还是偏重术的特性实际上早就确定了，因此有侧重的培养角色才是明智之举。特别是对于以技为主的角色，更是要对其具体擅长的那一种技加以培养。玩家一定要有“古斯塔夫是使剑的”、“拉贝尔是使弓箭的”这样的意识。

类似这样的角色，一般是一手装备术具，一手装备盾。也可以一手装便宜货，一手装高级术具，根据不同敌人区别使用。只在一只手上装备术具而空出另一只手毫无益处，应尽量避免。

●关于术：对于术而言，由于属性不同其效果也千差万别，因此对于一个角色不用局限于培养单一属性的术。对于术师型的角色，应该尽可能的让其装备多种属性的术具，并在平常使用各种属性的术。当然同时还要注意前面提到的“+”的问题。

现将各属性的术的基本效果列举如下：

树——提高使用术的角色的魔防

石——降低敌人的防御力

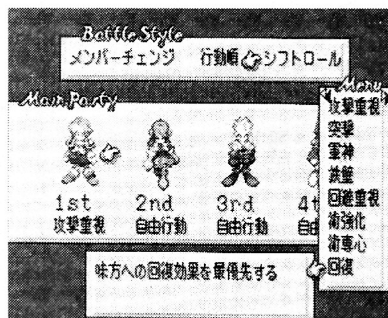
炎——直接攻击性术，没有附加效果但基本损伤大

水——回复对象的 HP

音——降低敌人的魔防

兽——提高对象的物理攻击力

●行动模式：前作所没有的设定，虽然平时尽可依照玩家自己的习惯加以设定，但在希望“连携”出现时，就必须将“**エース**”设定进去。反之，在希望“悟得”出现时，就应将其设定为“自由行动”。可供选择的行动模式是随着加入队伍角色的增多而增加的。右侧上表列出了总计 28 名角色初期使用的行动模式及其对应效果。



名称	初期所有者	效果
自由行动	——	悟得率提升，连携率下降
铁炮玉	古斯塔夫（**ギュスターヴ**）	以自己最快的速度行动
支援	凯尔文（**クルヴィン**）	同伴全员攻击，回复效果提高
スカウト	威尔（**ウィル**）	较难变为乱战状态
术强化	那尔赛斯（**ナルセス**）	战斗中以术攻击效果为最优先
エース	柯德莉娅（**コーデリア**）	提高与前一行动之间的连携率
威威赫	泰勒（**タイラー**）	较易与敌人进行交涉
指令塔	内贝尔斯坦（**ネーベルスタン**）	同伴全体的攻击、回避、回复效果提高
回复	尼娜（**ニーナ**）	以回复术效果为最优先
防卫	雷蒙（**レイモン**）	同伴全员防御效果提高
铁壁	帕特里克（**パトリック**）	所受伤害降到最低程度
军神	约翰（**ヨハン**）	超越极限象鬼神一样战斗，自然回复效果降低
狙击	拉贝尔（**ラベール**）	以弓的攻击效果为最优先
攻击重视	威廉姆（**ウィリアム**）	以术的攻击效果为最优先
统率	巴凯特山之战后的古斯塔夫	全员速度提高
风水	西尔玛（**シルマール**）	JP 的自然回复效果提高
游击	里奇（**リッチ**）	不易被反击
回避重视	瓦恩布鲁（**ヴァンアーブル**）	以回避技的效果为最优先
搅乱	基妮（**ジニー**）	敌人使用术的威力下降
切り込み	艾莱诺娅（**エレノア**）	提高与下一行动之间的连携率
阻动	普鲁米埃尔（**プルミエール**）	阻碍敌人的连携
先导	罗里伯特（**ロベルト**）	在危机状况下确保逃走
术专心	顾斯塔夫（**グスタフ**）	术的攻击效果提高，防御效果降低
オトリ	萨尔贡（**サルゴン**）	吸引敌人攻击
外交	古雷塔（**グレタ**）	较易与相对友好的敌人进行交涉
突击	米提娅（**ミーディア**）	盾和回避技成功率降低
要击	迪娅娜（**ディアナ**）	反击率提高
早期警戒	尤丽娅（**ユリア**）	较难被敌人先制攻击

防御技名	使用术具	发生概率	防御种类
ディフレクト	剑	20%	中近距离物理攻击
ブロック	杖	18%	全部种类的物理攻击
カウンター	体技	14%	对中近距离物理攻击进行反击
风车	枪	12%	远距离物理攻击
反应射击	弓	12%	对全部种类的物理攻击进行反击

注：以上发生概率的前提为行动模式是“自由行动”。

●**关于逃跑**：当战斗中敌我双方的实力悬殊时，就要用不同的方法进行交涉，从而尽早结束战斗。在本作中是存在着无法战胜的敌人的，当不幸遇到这种敌人时可以故意不进行 HP 回复，令我方处于不利地位，等待"交涉"、"逃走"等指令地出现，而后借机逃跑。

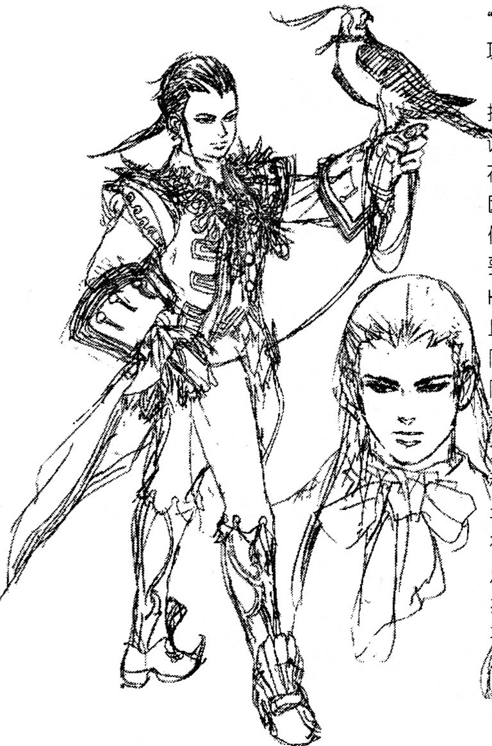
●**LP & HP**：本作与前作不同，在角色陷入战斗不能状态时 LP 不会自动减少；在每回合战斗的最初可以通过消耗 1LP 使 HP 全回复；在 WP、JP 不足时，可以用 LP 来代替使出技或术；在一场战斗结束后，各角色的 HP 将会自动得到一定程度的回复，但并非全回复，自然回复量与该角色的 HP 最大值成正比。

Part 3——战斗·下篇

●**决斗**：本作新出现的全新战斗模式。所谓决斗（**デユエル**）就是指一对一的单挑。在这儿可以通过特定顺序的出招来掌握及使用新的技和术，这些技和术同样可以由全体成员共同使用。

●**连携 & 重复术**：在决斗中的连携与前面提到的集体作战中的连携不同，它是由一个角色的最单纯的招数连接而成的，这种连携正好是构成集体作战中连携的一个单一的技。从实际经验我们可以知道，已经掌握的技和术较易连携使出，而还未掌握的技或术就困难得多了，同样很明显的是，连携越长就越难使出，其具体规律在后面还会加以说明。另外还存在一种重复术，它一般是由几种术随便连接而成，其效果仅相当于这几个术的简单累加。虽然它们也会被记录在游戏者笔记中，但实在没有什么价值，因而通常被称作"伪连携"。

●**决斗的概率**：能与之发生决斗的敌人实际上是完全确定的，因此在发现某敌人能用来进行决斗时，就可以通过切换画面→回到原画面→继续同这一敌人交战的办法来不断进行决斗了。虽然能用来决斗的敌人必定能进行集体作战，但在某些 BOSS 战中是会强制进入"决斗战"的。



●**攻击的强弱关系**：决斗中的行动存在有相生相克的强弱关系，试以剑技为例："**けさ斩り**"强于"**斩り**"、"**斩り**"强于"**扩う**"、而"**扩う**"又强于"**けさ斩り**"，其关系就好象石头剪子布一样。在敌人出招的同时使出相对较强的招数，就会形成"适时攻击"（timely action），对敌人造成较大的伤害。



●**连携的成立与割裂**：即使知道使出连携的正确顺序同样无法确保连携的顺利使出。其原因之一是：敌人在我方角色的行动中插入了自己的行动。例如在希望使用一个由三招组成的连携时，敌人恰好在第二招和第三招之间有所行动，结果连携被割裂而没能使出。想要避免这种割裂，唯一的方法就是比敌人行动得快。实际上，在本作中存在着"敏捷度"这一隐藏数值，提升的方法当然只有不停的战斗了。只有在角色变得足够强的情况下，强力且招数多的连携才能相对容易地使出。但并不是说只要行动的快，就绝对能够使出连携，比如象"天地二段"这一招：

ためる＋斩る＋扩う→天地二段

由于其中包含了"十字切り"（**斩る＋扩う**）这一较短的连携，所以很容易变成"**ためる＋十字切り**"而导致连携失败。另外，除了"重复术"以外的"术连携"较"技连携"的成功率更低，能否成功几乎全靠运气了。

●**决斗时的一般行动模式**：①探索新技。当敌人较弱而能够轻易战胜时，应多多试验新连携的使用方法。②安全第一。由于在决斗中一旦失败就会马上 GAME OVER，因此在 BOSS 战或遇到强敌时，应当求稳，使用已经掌握的强力连携去对付它们（不要吝惜 CP）。③用决斗回复我方队员的 HP。HP 的自然回复在决斗中同样适用，而且除了参加决斗的角色之外，其它队员的 HP 也能得到自然回复，在队中角色 HP 均较少时，不妨使用这一招。

●**战役**：在特定剧本中，分别移动若干个相当于一支队伍的战斗单位与敌人进行战斗的小型 SLG 被称为"战役"。只要把握以下几点，打胜仗应该不成问题：①正确把握胜利条件，该打的敌人就打，不该打的敌人碰都不碰，这是打胜仗最重要的条件。②集中优势兵力。伤其十指不如断其一指，因为有后备队（补充兵）的设定，因此务必一个单位一个单位的消灭敌人。③时间与空间。有时敌人的强大是只能靠这两样东西来战胜的，如"战役"的最后一场"**サウスマンドトップの战り**"，虽然标明的胜利条件有两个，但我想一定没人能象第一个条件要求的那样打倒伪古斯塔夫。能够利用的也只有"时间"和"空间"了。具体的过关方法将在以后的攻略中加以介绍。④弓兵的运用。假如在我方弓兵周围 8 格范围内发生战斗的话，弓兵就会自动给予对方一次全体攻击（箭雨、**フローレイン**），每个敌人均会减上 HP 30 点——不可视的系统设定。



树术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
ニードルショット	4	36	树石的合成术	
プッシュファイア	6	28	树炎的合成术	区域攻击
生命的水	5	回复术	树水的合成术	HP 回复
ウッドストック	5	32	树兽的合成术	对植物系的敌人有特效
スリープ	5	—	树树的合成术	区域内敌人催眠效果
风と树的うた	8	—	树音的合成术	敌全体精神攻击
ニードリバースト	10	42	树石的合成术	

石术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
デルタ・ペトラ	6	50	石树的合成术	区域攻击,石化效果
マグマプロージョン	5	38	石炎的合成术	区域攻击
ウォーターハンマー	5	20	石水的合成术	精神攻击效果
ガードビースト	9	—	石石兽的合成术	防御力提升
ロックアーマー	4	—	石石石的合成术	防具强度升高

炎术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
生命的息吹	4	回复术	炎树的合成术	区域攻击,石化效果
フレイムナーガ	5	40	炎兽的合成术	区域攻击
ファイアストーム	8	66	炎树的合成术	精神攻击效果
烧杀	10	75	炎炎树石的合成术	防御力提升
魂的歌	16	—	炎兽音的合成术	防具强度升高

水术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
毒音波	5	44	水音的合成术	全体攻击,毒效果
アクアバイパー	4	18	水兽的合成术	区域攻击,对蛙有特效
召雷	7	60	水水音的合成术	
天雷	9	70	水水音树的合成术	
パーマネンス	8	—	水水石音的合成术	对象的能力・状态时间停止

音术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
ソニックバーナー	6	21	音炎的合成术	区域攻击
スポイルウェイヴ	3	—	音水的合成术	区域内敌人魔防下降
音的圣域	4	—	音石的合成术	术防御强化
石的记忆	7	—	音音石的合成术	石化效果
清歌	11	60	音树兽的合成术	全体攻击,对不死系敌人有特效

兽术一览表

术名	消费 JP	攻击威力	组成	说明及备注
マインドスケープ	3	—	兽树的合成术	我方全体反应力上升
ハウリングヘヴン	5	32	兽音的合成术	全体攻击
リヴァイヴァ	9	—	兽兽炎炎的合成术	复活
ベルセルク	3	—	兽兽兽的合成术	狂战士化
生命力强化	3	—	兽兽的合成术	被击倒后自动全回复

杖技一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
回し打ち	2	10	振り回す/振り回す	回避不能攻击
ハートビート	3	14	集中/叩く	麻痹效果
海老杀し	4	28	振り回す/けん制/振り回す	对虾蟹有特效
骨碎き	4	31	集中/ためる/叩く	对骨系敌有特效
脑天直击	4	34	集中/集中/叩く	
どら鸣らし	6	42	构える/ためる/振り回す	
痛打	5	45	构える/集中/叩く	
削岩击	7	50	ためる/叩く/叩く/叩く	对岩系敌有特效
グランドスラム	8	74	一全体攻击	回避不能
かめごうら割り	10	61	ためる/集中/集中/叩く	盾防御不能
からすとうさぎ	14	77	けん制/集中/集中/叩く	回避不能,一击必杀
术技名	**消费 JP**	**攻击威力**	**指令**	**备注**
疾风打	7	74	树/振り回す/振り回す/振り回す	树的术技

剑技一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
切り返し	2	21	けさ斩り/けさ斩り	
十字斩り	3	21	斩る/扩う	不死系特效
追突剑	3	27	けん制/斩る	混乱效果
扩い拔け	3	33	けん制扩う	
スマッシュ	4	37	ためる/けさ斩り	
かすみ二段	3	34	けん制/けさ斩り/斩る	
ファイナルレター	6	39	扩う/けさ斩り/扩う	一击必杀效果
デッドエンド	7	42	けさ斩り/扩う/斩る	一击必杀效果
なで斩り	4	44	构える/扩う/扩う	
クロスブレイク	5	46	ためる/けさ斩り/けさ斩り	
みじん斩り	5	49	斩る/扩う/けさ斩り	
がぶと割り	5	50	けん制/斩る/扩う	
龙尾返し	6	52	构える/ためる/斩る	昆虫特效
天地二段	6	55	ためる/斩る/扩う	混乱效果
残像剑	7	55	一全体攻击	
逆风的太刀	8	59	けん制/けさ斩り/扩う	
ブルクラッシュ	8	63	ためる/ためる/けさ斩り	
无拍子	8	66	构える/构える/构える/斩る	回避不能攻击
剑风闪	9	71	构える/ためる/ためる/扩う	范围攻击
ベアクラッシュ	10	80	ためる/ためる/ためる/けさ斩り	
マルチウエイ	13	88	斩り/扩う/けさ斩り/斩る	
术技名	**消费 JP**	**攻击威力**	**指令**	**备注**
雷云剑	6	50	水/扩う/けさ斩り	水的术技
烈风剑	7	74	一范围攻击	树的术技
疾风剑	10	94	树/けさ斩り/けさ斩り/斩る	树的术技

弓技一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
狙い射ち	3	18	集中/射つ	
でたらめ矢	2	12	一全体攻击	
影ぬい	3	0	けん制/集中/射つ	麻痹效果
アローレイン	4	32	一全体攻击	
イド・ブレイク	5	36	集中/けん制/早射ち	
サイドワインダー	4	44	集中/集中/射つ	对蛙有特效
影矢	6	49	射つ/集中/早射ち	一击必杀效果
针千本	6	52	早射ち/早射ち/射つ	
连射	7	55	ためる/早射ち/早射ち/早射ち	
瞬速的矢	7	64	ためる/集中/集中/早射ち	
水晶的ピラミッド	9	84	早射ち/射つ/早射ち/射つ	一击必杀效果
术技名	**消费 JP**	**攻击威力**	**指令**	**备注**
バードハンティング	2	31	炎/射つ	炎的术技
毒矢	4	25	水/射つ	水的术技,毒效果
死ね矢	4	42	树/炎/射つ	树炎的术技,一击必杀
光的矢	7	51	炎/早射ち/早射ち	炎的术技
ウインドブレーカー	8	60	树/ためる/ためる/射つ	树的术技
ゴッドバード	9	33	炎/兽/射つ	炎兽术技,HP 回复
イズナ	9	66	兽/兽/兽/早射ち	兽的术技

★爆机后的新发现

在游戏通关后还可以进行一次记录，此后，提取这个进度同样可以从新开始游戏(标题画面将有所变化)。不过此时可以从任意的情节开始游戏，并且玩家在前一轮游戏中发现的术与技将完全保留！因此大家可以方便地用其他主角继续游戏。笔者推荐读者在第一轮游戏中主要以威尔方面的情节为主线进行，因为他的流程相对简单。这样，在通关后再使用其他角色游戏就容易多了。

斧技一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
トマホーク	2	17	ためる/投げる	
かかと切り	2	19	集中/扩う	
ハイパーハンマー	3	24	ためる/扩う	
大木斩	4	27	ためる/ためる/斩る	对植物系敌有特效
一人时间差	3	34	けん制/扩う/斩る	回避不能攻击
スカルクラッシュ	4	40	集中/ためる/斩る	对骨系敌有特效
アクセルターン	5	44	构える/ためる/扩う	
夜叉横断	4	49	构える/扩う/扩う	
スカイドライヴ	5	53	ためる/けん制/投げる	
ヨーヨー	7	55	集中/ためる/投げる/投げる	
大强击	6	60	构える/ためる/斩る	
车轮击	5	61	けん制/斩る/斩る/斩る	
高速ナブラ	8	70	かまえる/きる/きる/扩う	
スカイランデヴー	9	73	投げる/投げる/集中/投げる	
マキ割りトルネード	12	91	扩う/扩う/ためる/斩る	植物系敌特效
术技名	**消费 JP**	**攻击威力**	**指令**	**备注**
火炎车	5	45	炎/ためる/投げる	炎的术技

枪技一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
扩い突き	2	18	扩う/突く	
二段突き	2	22	突く/突く	
草伏せ	4	27	扩う/扩う	对草系敌人特效有混乱
チヤージ	3	32	ためる/突く	
くし刺し	4	36	ためる/ためる/突く	
高波返し	5	43	扩う/突く/突く	
スウィング	5	47	一范围攻击	混乱效果
脑削り	4	51	集中/けん制/突く	
エイミング	5	55	集中/集中/突く	回避不能攻击
スカッシュ	6	57	けん制/扩う/突く	
光的腕	8	63	ためる/けん制/突く	回避不能攻击
极乐连冲	10	65	扩う/扩う/突く/突く	
活杀兽闪冲	9	69	构える/集中/扩う/突く	
莲华冲	12	70	突く/突く/突く/突く	
无双三段	14	88	けん制/扩う/扩う/突く	
术技名	**消费 JP**	**攻击威力**	**指令**	**备注**
ミヅチ	6	72	水/ためる/突く	水的术技,对蛙有特效
双龙破	9	90	炎/水/突く/突く	炎水的术技
アルダーストライク	15	99	石/水/扩う/扩う	石水的术技

体术一览表

技名	消费 WP	攻击威力	指令	备注
正拳	2	9	构える/パンチ	
裹拳	3	15	けん制/パンチ	
胴拔き	3	21	ためるキック	
熊掌打	4	24	ためる/つかみ	
ボコボコ	4	27	パンチ/キック/パンチ	
鬼走り	4	32	一范围攻击	
爆炸铁拳	4	35	ためる/パンチ/パンチ	对岩系敌人特效
ハートブレイク	5	38	集中/つかみ/パンチ	麻痹效果
アームハンマー	5	45	ためる/ためる/パンチ	
キックラッシュ	5	49	キックキック/キック	
コークスクリュー	6	51	ためる/集中/パンチ	
蹴上がり	5	54	ためる/キック/キック	
三角蹴り	6	57	けん制/キック/キック	回避不能攻击
あびせ倒し	8	60	パンチ/つかみ/キック	混乱效果
キッチンシンク	7	62	ためる/けん制/キック	
ローリングサンダー	9	64	集中/パンチ/パンチ/パンチ	
呼び戻し	9	72	けん制/つかみ/ためる/つかみ	混乱效果
泷登り	10	79	集中/キック/キック/キック	
カムイ	10+LP1	90	ためる/ためる/ためる/つかみ	LP—1
断灭	10	99	パンチ/パンチ/キック/キック	
无限(斗舞?)	12	99	构える/ためる/ためる/パンチ	
三龙旋	?	?	一全体攻击(?)	

文/张凌志　责编/PERFECT



波波罗克

—爆机者的自白—

这款《波波罗克》(POPOROGUE)似乎不太出名，反正自发售以来没见杂志上介绍过?笔者也是前不久偶然借到一盘，本想浅尝而止，仅供消遣，谁知一上手却欲罢不能。此节目在剧情、系统、角色等方面均可称一流，而且隐藏要素极多，其"怪物图鉴"、"道具图鉴"、"迷宫探检率"等内容更是"RPG完美主义者"的恶梦!这样的好游戏被埋没了实在可惜，所以笔者在爆机后写下此文以供参考，同时也希望小编们向众玩友大力推荐一下。

PS	厂商:SCEI	类型:RPG
	发售日:98.11.26	其它:振动手柄、PDA对应

充满童趣的冒险中竟然隐藏着这么多的秘密!

关于收藏品

在王城王子的睡房中，上方柜子旁边有一隐藏通道，进去后上到二层就是土特产收藏室，可以把冒险途中得到的收藏品(红色礼物盒子样的道具)拿来装饰房间，有一些收藏品摆好后如果调查还会动。

迷失的调查队

游戏序幕中会看到调查队去调查异变时遭到袭击的情节，而且有几名调查队员失踪。在王子冒险的途中如果见到失踪的队员可以用"龙之翼"送他们回王城，不过即使不救他们也不会影响剧情。

旅行者的传言板

在规模比较大的城镇里都有"旅行者的传言板"，这个传言板记录了很多迷宫的情报，而且随着剧情的发展还会有所增加，所以要经常去看看。

钓鱼的人

在トソクウ有一个钓鱼的人，与他对话可得到"道具册"和"梦幻地图册"，此后可在菜单中查询得到的道具与各迷宫的探检完成率。

捕捉怪物

在完成为コロモック镇斗技场主人找水的剧情后，斗技场主人会将瓶子(ビン)送给你，此后战斗中使用瓶子可以捉到怪物，拿到ガバス五层的美食家宫殿还能把怪物做成各种饭菜，吃下后会使角色的各种数值发生变化，还有搞笑的动画可以看!

得到"佣兵石板"

在大冰穴地下四层可找到道具"佣兵石板"(ゆしゃのあか)，然后就可以在指示菜单中把佣兵的战斗方式改成手动(选择第一项)。

第四名同伴

完成金字塔的剧情后就可以带第四名同伴一起冒险，但第四名同伴不是佣兵，所以无法手动控制他们。游戏中共有十名能力不同的同伴可以选择加人，有兴趣的玩友不妨仔细找一找。

关于"佣兵银行"

同样是要求完成金字塔的剧情，这是佣兵所内会增加"银行"业务，玩家可把暂时花不了的钱存在这里，随存款额的增加还会得到"回扣"的道具。

收集"印章"

在トソクウ镇中心有一个印章店(スタビン屋)，与店主对话后可得到"印章之书"，以后即可收集散落在各处的印章了。根据你收集的印章数量会得到很有用的道具，若能集齐全部印章的话将获得喝下后升一级的神奇药水!









“印章”的秘密情报

也许你会觉得三十枚印章找起来实在困难，不要紧，游戏后期在あやかしの洞窟洞口会有一个人告诉你所有印章的位置,这样找起来就方便多了。

容易漏掉的收藏品

第一次到ガバス时，若去宿屋休息的话就会发生佣兵雪(ユキ)和武藏(ムサリ)的特殊事件,结果主人公被宿屋主人带到宿屋对面的储藏室过了一夜。在睡觉前调查下方的木箱会发现一个人口，走到尽头的宝箱处可拿到ガバス的土特产收藏品。此时不拿的话以后就再也没有机会了(重返储藏室时门已被锁上了)。

帮助一对恋人结婚

在トソクウ有一个隐藏的情节，一对恋人因父辈的矛盾而无法结合。不过你可以帮助他们达成心愿，具体做法如下：首先去 Tiger 百货店地下仓库与角落里的男子对话，答应帮他送信，拿到信交给镇长家二层的少女，在左下方的灯台二层看到这对恋人正在约会并与他们对话，最后回镇长家,经过一番劝说,终于使一对恋人达成心愿。完成此事件后，在ホホロ草原地下一层 21 号印章附近的门就会打开,可得两件道具。

ガバス赌场的隐藏事件

在ガバス有一个隐藏事件，具体如下：先到屋顶门口处找到一名失踪的调查队士兵，送他回王城可得到“通行证”,进入大富豪的房间恰逢一魔物正在纠缠大富豪，打败魔物取得“真实の指环”，利用“通行证”进入地下一层将“真实の指环”交给右上角的囚犯，接下来囚犯会在四层的赌场挑战大富豪，赌博的结果是大富豪输光了全部家产，而囚犯则成为了新的大富豪，此后与新大富豪对话可得到三件道具作为酬谢。

帮助“锻冶屋”开张

第一次到达トソクウ的锻冶屋时会发现这里因缺少矿石而停业，锻冶屋的伙计正准备外出寻找矿石。在コロモツク绿化的剧情完成后重返锻冶屋，店主会请你帮忙把一个鸟笼捎给外出的伙计。在ガバス三层电梯处找到伙计,他拿到鸟笼会返回锻冶屋,这样锻冶屋就开张了。不过每锻造一次武器都要花不少钱，还需找到一定数量的矿石,所以也挺麻烦的！

可锻造的武器、防具的入手地点

可锻造的武器防具共 7 种，都藏在写着“等待寻找传说之武器的人”的门后，锻冶屋开张后，就可以去拿了，具体地点如下：

传说之剑——あやかしの洞窟
传说之斧——カミカミダンジヨン
传说之弓——ホホロ草原
传说之锤——カラカラ草原
传说之枪——ピラミッド
传说之甲——幽灵城
传说之盾——长寿の大木

佣兵ゼノン

本游戏中可登录的佣兵共有十八名，第一次游戏时能找到的只有十四人，以下介绍其中的几个隐藏佣兵。在トソクウ印章店上方的屋内可找到一个已经损坏的机器人，想让他加入就得找齐三个扳手（末尾为ロボット字样的道具),而后交给屋内的科学家,机器人ゼノン修好后即可在佣兵所登录为同伴,他的攻击力很高,但不会使用魔法,不过其丰富的必杀技足以使他成为强大有力的同伴（必杀技之书可在各迷宫中找到,多留意旅行者的传言板即可)。

佣兵雪和武藏

在ガバス发生了雪（ユキ）和武藏（ムサシ）的特殊剧情后，如果多留意旅行者的传言板即会看到他们的行踪记录。在奇妙の湿原找到雪,她就会成为佣兵。武藏则麻烦一些,要在死者の回廊、灼热洞穴、石叠の迷宫三次找到他才会加入(注意，找武藏时不要带着雪，因为他俩是“冤家对头”,如果队伍中有雪,武藏就不会出现)。



雪(ユキ)
在雪 16 岁时，丈夫武藏就离她而去了。从此，雪开始讨厌所有的忍者。



武藏(ムサシ)
将妻子雪抛下不管的无情男子，18 岁的拔刀流忍者武藏。

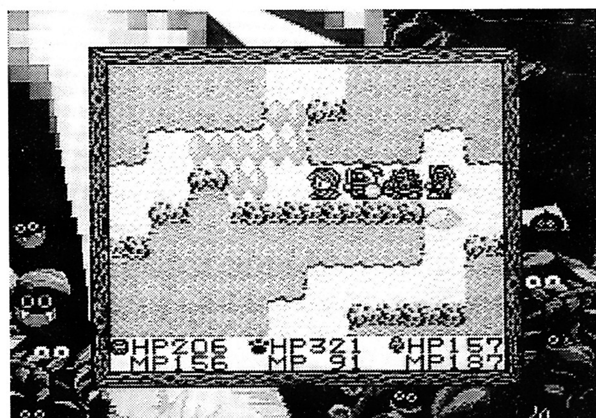
爆机后的新游戏

游戏爆机看完结束画面后，标题中会增加一个新选项。选择这一项可在爆机后的世界中继续冒险，还会找到四名新佣兵可以登录，其中的梦の王家の洞窟更是深不可测，笔者一次耗三个多小时打到了地下四十三层，终因疲劳难耐而放弃,至于最下层有什么还望高手继续探索。

补遗篇

由于此游戏隐藏要素太多且自由度极高，以上所写难免挂一漏万，有什么新发现还望大家不吝赐教。另外本节目不仅对应振动手柄还对应 POCKET STATION，笔者无此配件只能自叹遗憾。除此以外，如玩过一代的话(此“波波罗克”是续作，Ⅰ代于 96 年发售)，用前作的记录会对本作的内容有所影响（类似 SCEI 另一 RPG 系列“妖精战士”)，笔者没玩过前作只好就此作罢。希望有以上“武器”者继续探索……

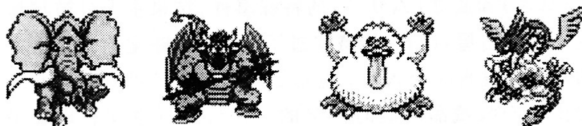
文/游人　　责编/PERFECT



勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

—配合法、特技完全研究—



GB | 厂商:ENIX | 类型:RPG
发售日:98年9月25日

怪兽的合成方式与拥有特技大公开!!

スライム编

★怪兽名:ドラゴスライム
スライム系+ドラゴン系
特技:いきをすいこむ
特技:ひのいき
特技:ドラゴラム
★怪兽名:ぶちスライム
スライム系+けもの系
特技:なかまをよぶ
特技:なめまわし
特技:まねまね
★怪兽名:はねスライム
スライム系+とり系
しっぷうづき
かまいたち
おいかぜ
★怪兽名:スライムツリ
スライム系+しょくぶつ系
特技:ルカニ
特技:マヒこうげき
特技:あまいいき
★怪兽名:スライムつむり
スライム系+むし系
特技:ヒャド
特技:キアリク
特技:なかまをよぶ
★怪兽名:スライムナイト
スライム系+あくま系
特技:スカラ
特技:ホイミ
特技:けものぎり
★怪兽名:バブルスライム
スライム系+ゾンビ系
特技:マヌーサ
特技:どくこうげき
特技:ぶきみなひかり
★怪兽名:ボックススライム
スライム系+ぶっしつ系
特技:メラ
特技:スカラ
特技:たいあたり
★怪兽名:スライム
?+?
特技:ギラ
特技:マダンテ
特技:まぶしいひかり
★怪兽名:ホイミスライム
スライム系+マッドプラント
特技:スカラ
特技:ホイミ
特技:ベホマラー
★怪兽名:スライムファング
スライム系+アルミラージ
特技:ちからをためる
特技:なかまをよぶ
特技:おたけび
★怪兽名:ストーンスライム
スライム系+ばくだんいわ
特技:たかくとびあがる
特技:がんせきおとし
特技:だいぼうぎょ
★怪兽名:スライムボーグ
スライム系+キラーマシーン
特技:さみだれぎり
特技:いなずま
特技:やいばのぼうぎょ
★怪兽名:スラッピ
スライム系+スカルガル
特技:みかわしきゃく

けもの编

★怪兽名:ベロゴン
けもの系+スライム系
特技:ねむりこうげき
特技:あまいいき
特技:なめまわし
★怪兽名:アルミラージ
けもの系+ドラゴン系
特技:ラリホー
特技:すてみ
特技:ちからをためる
★怪兽名:キャットフライ
けもの系+とり系
特技:マホトーン
特技:ボミエ
特技:ふしぎなおどり
★怪兽名:ファーラット
けもの系+しょくぶつ系
特技:たいあたり
特技:なかまをよぶ
特技:みかわしきゃく
★怪兽名:ミノーン
けもの系+むし系
特技:スカラ
特技:きあいをためる
特技:やけつくいき
★怪兽名:ストロングアニマル
けもの系+?
特技:たいあたり
特技:みなごろし
特技:おたけび
★怪兽名:スカルガル
けもの系+ゾンビ系
特技:ちからをためる
特技:ドラゴンぎり
特技:メダパニダンス
★怪兽名:かまいたち
けもの系+ぶっしつ系
特技:バギ
特技:ヒャド
特技:しんくうぎり
★怪兽名:アントベア
ミノーン+ドラゴン系
特技:メタルぎり
特技:しっぷうづき
特技:なめまわし
★怪兽名:スーパーテンツク
けもの系+マッドロン
特技:しのおどり
特技:まねまね
特技:ハッスルダンス
★怪兽名:アイアンタートル
けもの系+ガメゴン
特技:マホターン
特技:みがわり
特技:だいぼうぎょ
★怪兽名:ももんじゃ
けもの系+ダックカイト
特技:ヒャド
特技:さそうおどり
特技:くちをふさぐ
★怪兽名:おおきづち
けもの系+きりかぶおばけ
特技:とっこう
特技:まじんぎり
特技:ちからをためる
★怪兽名:グリズリ
けもの系+あくま系
特技:もろばぎり
特技:しっぷうづき
特技:あしばらい
★怪兽名:イエティ
けもの系+オーク
特技:ヒャド
特技:マヒャドぎり
特技:おたけび
★怪兽名:キラースコップ

けもの系＋ひとくいサーベル
特技:ちからをためる
特技:つばめがえし
特技:ゾンビぎり
★★怪兽名:フェアリーラット
けもの系＋リザードフライ
特技:マヌーサ
特技:ボミエ
特技:スライムたたき
★怪兽名:ユニコーン
けもの系＋スライムファング
特技:ホイミ
特技:ザオラル
特技:キアリー
★怪兽名:ゴートドン
けもの系＋ドラゴスライム
特技:ギラ
特技:ボミエ
特技:あまいいき
★怪兽名:キラーエイプ
けもの系＋デッドペッカー
特技:もろばぎり
特技:なかまをよぶ
特技:あしばらい
★怪兽名:パオーム
キラーエイプ＋キラーエイプ
特技:すてみ
特技:すなけむり
特技:おたけび
★怪兽名:キングレオ
パオーム＋パオーム
特技:ギラ
特技:れんぞくこうげき
特技:つめたいいき
★怪兽名:ダークホーン
けもの系＋?
特技:ラリホー
特技:マホトーン
特技:きあいをためる
★怪兽名:キラーパンサ
けもの系＋ドラゴン系
しんくうぎり
しっぷうづき
あしばらい
★怪兽名:ビッグアイ
けもの系＋おおめだま
特技:ヒャド
特技:ホイミ
特技:つめたいいき
★怪兽名:ぶちキング
?＋?
特技:だいせつだん

特技:ねむりこうげき
特技:くちをふさぐ
★怪兽名:キングスライム
スライム系＋?
特技:フバーハ
特技:ホイミ
特技:ザオラル
★怪兽名:メタルスライム
スライム系＋メタルドラゴン
特技:メラ
特技:ヒャド
特技:ザキ
★怪兽名:はぐれメタル
メタルスライム＋メタルスライム
特技:ギラ
特技:イオ
特技:メガンテ
★怪兽名:メタルキング
はぐれメタル＋はぐれメタル
特技:デイン
特技:アストロン
特技:ジゴスパーク
★怪兽名:ゴールデンスライム
メタルキング＋メタルキング
特技:パルプンテ
特技:ビッグバン
特技:ひかりのはどう

むし系编

★怪兽名:おおなめくじ
むし系＋スライム系
特技:なめまわし
特技:くちぶえ
特技:うけながし
★怪兽名:キャタピラー
むし系＋ドラゴン系
特技:スカラ
特技:どくのいき
特技:くろいきり
★怪兽名:せみもぐら
むし系＋けもの系
特技:ザキ
特技:マホターン
特技:なかまをよぶ
★怪兽名:じんめんちょう
むし系＋とり系
特技:マヌーサ
特技:なかまをよぶ
特技:のろいのことば
★怪兽名:とうちゅうかそう
むし系＋しょくぶつ系
特技:マホトラ

特技:フバーハ
特技:マジックバリア
★怪兽名:おおみみず
むし系＋あくま系
特技:トラマナ
特技:けものぎり
特技:ふしぎなおどり
★怪兽名:リップス
特技:むし系＋ゾンビ系
特技:ねむりこうげき
特技:ぱふぱふ
特技:なめまわし
★怪兽名:はさみくわがた
むし系＋ぶっしつ系
特技:ラリホー
特技:ひのいき
特技:あしばらい
★怪兽名:ぐんたいアリ
おおなめくじ＋スライム系
特技:とっこう
特技:なかまをよぶ
特技:ねむりこうげき
★怪兽名:キリキリバッタ
?＋?
特技:マホトラ
特技:ちからをためる
特技:なかまをよぶ
★怪兽名:テールイーター
むし系＋はなまどう
特技:マヒャドぎり
特技:どくのいき
特技:まぶしいひかり
★怪兽名:よろいむかで
おおみみず＋ぶっしつ系
特技:スカラ
特技:バイキルト
特技:もろはぎり
★怪兽名:メーダ
むし系＋コハクそう
特技:ギラ
特技:ホイミ
特技:レミラーマ
★怪兽名:デスファレーナ
むし系＋ミノーン
特技:かまいたち
特技:マヒこうげき
特技:まぶしいひかり
★怪兽名:ドロル
むし系＋ゴースト
特技:ボミエ
特技:トラマナ
特技:えだはらい

★怪兽名:ぐんたいガニ
むし系＋ダーククラブ
特技:スカラ
特技:メタルぎり
特技:なかまをよぶ
★怪兽名:ヘルホーネット
むし系＋フェアリーラット
特技:どくこうげき
特技:マヒこうげき
特技:おいかぜ
★怪兽名:ホーンビートル
はさみくわがた＋はさみくわがた
特技:いなずまぎり
特技:あくまぎり
特技:がんせきおとし
★怪兽名:さそりアーマー
ホーンビートル＋ホーンビートル
特技:まじんぎり
特技:ゾンビぎり
特技:さみだれぎり
★怪兽名:ダンジョンえび
むし系＋?
特技:メガザル
特技:だいぼうぎょ
特技:すべてをすいこむ

ぶっしつ系编

★怪兽名:おどるほうせき
ぶっしつ系＋スライム系
特技:ギラ
特技:マホトーン
特技:メダパニ
★怪兽名:エビルワンド
ぶっしつ系＋ドラゴン系
特技:キアラル
特技:レミラーマ
特技:つめたいいき
★怪兽名:おばけキャンドル
ぶっしつ系＋けもの系
特技:メラ
特技:きあいをためる
特技:くちぶえ
★怪兽名:ネジまきどり
ぶっしつ系＋とり系
特技:キアリク
特技:キアラル
特技:すべてをすいこむ
★怪兽名:トーテムキラー
ぶっしつ系＋しょくぶつ系
特技:バギ
特技:メガンテ
特技:せいれいのうた

★怪兽名:とげぼうず
ぶっしつ系+むし系
特技:メガンテ
特技:たかくとびあがる
特技:スライムたたき
★怪兽名:あくまのカガミ
ぶっしつ系+あくま系
特技:マホターン
特技:モシャス
特技:レミラーマ
★怪兽名:さまようよろい
ぶっしつ系+ゾンビ系
特技:ホイミ
特技:まじんぎり
特技:メタルぎり
★怪兽名:マドハンド
おどるほうせき+スライム系
特技:なかまをよぶ
特技:あしばらい
特技:うけながし
★怪兽名:ミステリドール
ゴーレム+ドラゴスライム
特技:マヌーサ
特技:メダパニ
特技:ルカニ
★怪兽名:メタルドラゴン
ぶっしつ系+アンドレアル
特技:みなごろし
特技:がんせきおとし
特技:すなけむり
★怪兽名:バルザック
ぶっしつ系+?
特技:イオ
特技:デイン
特技:グランドクロス
★怪兽名:ひとくいサーベル
ぶっしつ系+おおみみず
特技:マホトラ
特技:あくまぎり
特技:マヒこうげき
★怪兽名:のろいのランプ
ぶっしつ系+ふゆうじゅ
特技:スカラ
特技:ピオラ
特技:バイキルト
★怪兽名:キラーマシン
ぶっしつ系+スカルライダー
特技:れんぞくこうげき
特技:しっぷうづき
特技:さみだれぎり
★怪兽名:あくまのつぼ
ぶっしつ系+スライムつむり
特技:ザキ
特技:ラリホー
特技:みなごろし
★怪兽名:ギズモ
マドハンド+エビルシード
特技:いきをすいこむ
特技:ひのいき
つめたいいき
★怪兽名:ようがんまじん
メタルドラゴン+アークデーモン
特技:メラ
特技:ひのいき
特技:みがわり
★怪兽名:ひょうがまじん
キラーマシン+キングレオ
特技:ヒャド
特技:つめたいいき
特技:だいぼうぎょ
★怪兽名:ミミック
ぶっしつ系+ボックススライム
特技:メラ
特技:ザキ
特技:トラマナ
★怪兽名:どろにんぎょう
マドハンド+マドハンド
特技:ふしぎなおどり
特技:みかわしきゃく
特技:ハッスルダンス
★怪兽名:ゴーレム
どろにんぎょう+どろにんぎょう
特技:ちからをためる
特技:きあいをためる
特技:だいぼうぎょ
★怪兽名:うごくせきぞう
ゴーレム+ゴーレム
特技:みがわり
特技:すべてをすいこむ
特技:めいそう
★怪兽名:ばくだんいわ
とげぼうず+とげぼうず
特技:メガンテ
特技:メガザル
特技:めいそう
★怪兽名:ゴールデンゴーレム
ひょうがまじん+ようがんまじん
特技:ビッグバン
特技:ひかりのはどう
特技:タッツウしょうかん

ドラゴン编

★怪兽名:ドラゴンキッズ
ドラゴン系+スライム系
特技:ひのいき
特技:あまいいき
特技:うけながし
★怪兽名:ガメゴン
ドラゴン系+けもの系
特技:マホターン
特技:アストロン
特技:いなずま
★怪兽名:プテラノドン
ドラゴン系+とり系
特技:ギラ
特技:かまいたち
特技:おいかぜ
★怪兽名:フーセンドラゴン
ドラゴン系+しょくぶつ系
特技:メガンテ
特技:メガザル
特技:すてみ
★怪兽名:フェアリードラゴン
ドラゴン系+むし系
特技:マヌーサ
特技:あまいいき
特技:なめまわし
★怪兽名:リザードマン
ドラゴン系+あくま系
特技:まじんぎり
特技:けものぎり
特技:ギガスラッシュ
★怪兽名:ポイズンリザード
ドラゴン系+ゾンビ系
特技:どくこうげき
特技:どくのいき
特技:なめまわし
★怪兽名:ソードドラゴン
ドラゴン系+ぶっしつ系
特技:だいせつだん
特技:さみだれぎり
特技:やいばのぼうぎょ
★怪兽名:ドラゴン
ドラゴンキッズ+ドラゴンキッズ
特技:かえんぎり
特技:ひのいき
特技:すべてをすいこむ
★怪兽名:コドラ
ドラゴン系+ピッキー
特技:たいあたり
特技:なかまをよぶ
特技:すなけむり
★怪兽名:ドラゴンマッド
フーセンドラゴン+けもの系
特技:みなごろし
特技:まじんぎり
特技:さそうおどり
★怪兽名:ライバーン
ドラゴン系+ヘルコンドル
特技:しんくうぎり
特技:あくまぎり
特技:どくこうげき
★怪兽名:おおイグアナ
ドラゴン系+ミステリードール
特技:メダパニ
特技:マヒこうげき
特技:やけつくいき
★怪兽名:リザードフライ
ドラゴン系+キリキリバッタ
特技:ギラ
特技:かまいたち
特技:ひのいき
★怪兽名:アンドレアル
ドラゴン系+ガップリン
特技:バギ
特技:マヌーサ
特技:どくのいき
★怪兽名:キングコブラ
ドラゴン系+バブルスライム
特技:どくこうげき
特技:のろいのことば
特技:しのおどり
★怪兽名:デンタザウルス
ドラゴン系+ぐんたいガニ
特技:すてみ
特技:とっこう
特技:がんせきおとし
★怪兽名:グレイトドラゴン
?+?
特技:マヒャドぎり
特技:つめたいいき
特技:すべてをすいこむ
★怪兽名:とさかへび
ドラゴン系+おおにわとり
特技:マホトーン
特技:どくこうげき
特技:ドラゴラム
★怪兽名:ウイングスネーク
とさかへび+とさかへび
特技:たかくとびあがる
特技:しっぷうづき
特技:どくのいき
★怪兽名:コアトル
ウイングスネーク+ウイングスネーク
特技:イオ
特技:まじんぎり
特技:いなずまぎり
★怪兽名:やまたのおろち
グレイトドラゴン+メドーサボール
特技:かえんぎり
特技:れんぞくこうげき
特技:ひのいき
★怪兽名:バトルレックス
ドラゴン系+ライオネック
特技:まじんぎり
特技:メタルぎり

特技:ひのいき
★怪兽名:スカイドラゴン
ドラゴン系+ひくいどり
特技:いきをすいこむ
特技:グランドクロス
特技:ひのいき
★怪兽名:しんりゅう
スカイドラゴン+やまたのおろち
特技:つめたいいき
特技:ビッグバン
特技:めいそう

とり系编

★怪兽名:ピッキー
とり系+スライム系
特技:マヌーサ
特技:ルカニ
特技:こうらがえし
★怪兽名:キメラ
とり系+ドラゴン系
特技:ラリホー
特技:ホイミ
特技:つめたいいき
★怪兽名:あばれうしどり
とり系+けもの系
特技:たいあたり
特技:ちからをためる
特技:えだはらい
★怪兽名:はなカワセミ
とり系+しょくぶつ系
特技:ピオラ
特技:けものぎり
特技:せいれいのうた
★怪兽名:ダックカイト
とり系+むし系
特技:ラリホー
特技:メダパニ
特技:のろいのことば
★怪兽名:デッドペッカー
とり系+あくま系
特技:バギ
特技:ルカニ
特技:しんくうぎり
★怪兽名:デスフラッター
とり系+ゾンビ系
特技:たかくとびあがる
特技:ドラゴンぎり
特技:おいかぜ
★怪兽名:ミストウイング
とり系+ぶっしつ系
特技:マヌーサ
特技:フバーハ
特技:ぶきみなひかり
★怪兽名:ドラキー
ピッキー+スライム系
特技:ラリホー
特技:マホトラ
特技:キアリー
★怪兽名:おおにわとり
♀+♀
特技:しんくうぎり
特技:すなけむり
特技:うけながし
★怪兽名:ガンコどり
とり系+ストーンスライム
特技:バイキルト
特技:さみだれぎり
特技:こうらがえし
★怪兽名:モーザ
あばれうしどり+けもの系
特技:バギ
特技:いなずまぎり
特技:みかわしきゃく
★怪兽名:キラーグース
とり系+ドロル
特技:メダパニ
特技:ふしぎなおどり
特技:さそうおどり
★怪兽名:ヘルコンドル
とり系+ネジまきどり
特技:ギラ
特技:ベホマラー
特技:グランドクロス
★怪兽名:ホークブリザード
とり系+ひょうがまじん
特技:ザキ
マヒャドぎり
つめたいいき
★怪兽名:ひくいどり
とり系+ギズモ
特技:しっぷうづき
特技:ひのいき
特技:おいかぜ
★怪兽名:サンダーバード
♀+♀
特技:いなずまぎり
特技:いなずま
特技:ジゴスパーク
★怪兽名:ロックちょう
とり系+ライバーン
特技:アストロン
特技:くろいいき
特技:タッツウしょうかん
★怪兽名:ファンキーバード
とり系+ダンスキャロット
特技:メダパニダンス
特技:ハッスルダンス
特技:メガザルダンス
★怪兽名:にじくじゃく
ホークブリザード+ひくいどり
特技:マダンテ
特技:ひかりのはどう
特技:だいぼうぎょ

しょくぶつ系编

★怪兽名:マッドプラント
しょくぶつ系+スライム系
特技:ルカニ
特技:ボミエ
特技:キアリク
★怪兽名:かりゅうそう
しょくぶつ系+ドラゴン系
特技:メラ
特技:キアラル
特技:やけつくいき
★怪兽名:はなまどう
しょくぶつ系+けもの系
特技:ギラ
特技:キアリー
特技:シャナク
★怪兽名:ふゆうじゅ
しょくぶつ系+とり系
特技:メガザル
特技:トラマナ
特技:ゾンビぎり
★怪兽名:サボテンボール
しょくぶつ系+むし系
特技:たかくとびあがる
特技:マヒこうげき
特技:ふしぎなおどり
★怪兽名:ガップリン
しょくぶつ系+あくま系
特技:バギ
特技:ラリホー
特技:ねむりこうげき
★怪兽名:マタンゴ
しょくぶつ系+ゾンビ系
特技:ねむりこうげき
特技:あまいいき
特技:くちをふさぐ
★怪兽名:コハクそう
しょくぶつ系+ぶっしつ系
特技:フバーハ
特技:バイキルト
特技:マジックバリア
★怪兽名:きりかぶおばけ
コハクそう+けもの系
特技:ラリホー
特技:トラマナ
特技:ゾンビぎり
★怪兽名:オニオーム
しょくぶつ系+せみもぐら
特技:マホトラ
特技:ちからをためる
特技:あまいいき
★怪兽名:ダンスキャロット
しょくぶつ系+トーテムキラー
特技:しのおどり
特技:みかわしきゃく
特技:さそうおどり
★怪兽名:ヘルボックル
しょくぶつ系+ピクシー
特技:ヒャドホイミ
特技:シャナク
★怪兽名:じんめんじゅ
しょくぶつ系+ナイトウイプス
特技:マホトーン
特技:のろいのことば
特技:ふしぎなおどり
★怪兽名:マンドラゴラ
しょくぶつ系+ファンキーバード
特技:せいしんとういつ
特技:のろいのことば
特技:ふしぎなおどり
★怪兽名:ビーンファイター
しょくぶつ系+ファーラット
特技:マホトラ
特技:バイキルト
特技:レミラーマ
★怪兽名:エビルシード
しょくぶつ系+ダークアイ
特技:だいせつだん
特技:マヒこうげき
特技:まぶしいひかり
★怪兽名:マンイーター
エビルシード+エビルシード
特技:ドラゴンぎり
特技:きあいをためる
特技:あまいいき
★怪兽名:ひとくいそう
マンイーター+マンイーター
特技:マホトーン
特技:なかまをよぶ
特技:さみだれぎり
★怪兽名:ローズバトラー
しょくぶつ系+♀
特技:れんぞくこうげき
特技:やみのはどう
特技:やいばのぼうぎょ
★怪兽名:わたぼう
♀+♀
特技:パルプンテ
特技:くちぶえ
特技:まねまね

注:下文请见 27 页。



露娜2·永远的蔚蓝色

—纹章组合与纹章特性完全解说—

“Lunar2”共有纹章25枚，各有其特殊的用途，若只粗略一提实在可惜，因为这是“Lunar1”中所没有的设定，若只凭玩友去探索其用途，也须费一番功夫。而且，不仅纹章，就连戒指也与一代不同。不过，戒指的作用不那么复杂。下面就一一列出各枚纹章的作用，以及两两搭配起来之后产生的效果。

SS、PS	厂商：角川书店＆ESP	类型：RPG
	发售日：98.7.23(SS版)、99.5.27(PS版)	

各种纹章的系统研究，搭配效果完全曝光！

纹章的名称	装备的效果	追加的作用	纹章的名称	装备的效果	追加的作用
地の纹章	攻击－5	地系攻击魔法使用可能	チロの纹章	精神－5	敏捷＋10
雷の纹章	攻击－5	雷系攻击魔法使用可能	狩人の纹章	精神－5	器用＋10
水の纹章	攻击－5	水系攻击魔法使用可能	シロの纹章	精神－5	移动＋5
火の纹章	攻击－5	火系攻击魔法使用可能	鬼神の纹章	精神－5	攻击回数－1，普通攻击即为贯通攻击，杖装备无效
风の纹章	攻击－5	风系攻击魔法使用可能	魔剑の纹章	无	见后文
封魔の纹章	攻击－5	敌特殊能力封印的魔法使用可能	白龙の纹章	无	龙魔法“白龙之守”使用可能
魅惑の纹章	攻击－5	敌魅惑状态的魔法使用可能	赤龙の纹章	无	龙魔法“赤龙之怒”使用可能
毒蛇の纹章	攻击－5	中毒追加效果的攻击魔法使用可能	青龙の纹章	无	龙魔法“青龙之いやじ”使用可能
梦魔の纹章	攻击－5	敌睡眠状态的魔法使用可能	黑龙の纹章	无	龙魔法“黑龙之なげぎ”使用可能
魔眼の纹章	攻击－5	精神＋10	女神の纹章	无	见后文
报复の纹章	精神－5	敌普通攻击回避后反击(有回避率判定)	魔神の纹章	精神－5	攻击回数－1，普通攻击即为范围攻击，杖装备无效
圣光の纹章	精神－5	通常攻击吸收敌HP，杖装备无效(雷米娜无用)	疾风の纹章	攻击－5、精神－5	攻击回数＋1
战士の纹章	精神－5	攻击＋10			

下面将要介绍的是纹章两两搭配起来之后的效果。但首先要说明的是，并不是所有纹章两两搭配都会产生特殊效果，一般情况下，纹章装备以后，如果没有特殊效果，那么，搭配在一起的结果就是各自的效果的相加，例如：地の纹章＋魔眼の纹章，则出现：攻击－10，地系攻击魔法使用可能，精神＋10，但是，助攻性魔法纹章与辅助纹章搭配，则会出现装备负效应抵消、追加作用相加的结果，例如：地の纹章＋战士の纹章，则出现攻击不减，精神不减，攻击＋10(战士)，地系攻击魔法使用可能的特效。

下面我就介绍两两搭配会出现特殊效果的纹章组合：

纹章组合(简称)	装备后效果	追加的作用	纹章组合(简称)	装备后效果	追加的作用
地＋雷	攻击－10	无属性攻击魔法使用可能	水＋风	攻击－10	水风复合攻击魔法使用可能
地＋水	攻击－10	地水复合攻击魔法使用可能	火＋风	攻击－10	无属性攻击魔法使用可能
地＋火	攻击－10	地火复合攻击魔法使用可能	封魔＋战士	不变	攻击力×2，攻击回数为1，魔法使用不能
地＋风	攻击－10	无属性攻击魔法使用可能	毒蛇＋报复	不变	每回合攻击力少许上升
雷＋水	攻击－10	无属性攻击魔法使用可能	魔眼＋圣光	不变	通常攻击敌少许MP吸收，杖装备无效
雷＋火	攻击－10	雷火复合攻击魔法使用可能	チロ＋シロ	不变	移动力升为200
雷＋风	攻击－10	雷风复合攻击魔法使用可能	シロ＋シロ	不变	移动力＋5，回避率上升
水＋火	攻击－10	无属性攻击魔法使用可能	狩人＋疾风	攻击－5、精神－10	攻击回数不变，通常攻击即为远距离攻击

下面为您介绍魔剑(后面称M剑)和女神の纹章的作用。M剑の纹章可以和所有助攻性魔法纹章搭配，除可使用相应属性魔法外，普通攻击时亦有该属性的追加打击。虽说装备助攻性纹章会降低5点攻击，但由于有追加打击，所以也算值得。但碰到不怕魔法打击的敌人，追加打击也就效果不大，但若碰到有该属性魔法特效的敌人，相应效果就会较理想。实际运用中玩友应考虑一二。我建议使用M剑＋眠的组合，因为敌睡眠后，防御力减半，相应的我方打击力加倍。助攻魔法纹章包括地、火、水、风、雷、封魔、魅惑、毒蛇、梦魔。

女神の纹章是所有纹章中最理想的，可惜的是在龙之遗迹中的宝箱里，所以游戏早期不能用。女神の纹章可以与任何纹章组合产生特效，不仅抵消所有负面效果，(除鬼神、魔神外)而且对其追加作用均有不同程度的强化。女神の纹章和所有助攻性纹章搭配时，普通攻击均有该属性的追加打击，还可使用相应的上级属性魔法。

下面就是女神の纹章与其它纹章搭配后产生的特效：

女神＋魔眼	使用魔法时 MP 消耗减半
女神＋报复	敌通常攻击时反击率高
女神＋圣光	通常攻击时敌 HP 大量吸收，杖装备无效
女神＋战士	攻击＋50
女神＋**チロ**	敏捷＋20，每回合最先行动
女神＋狩人	器用＋10，**クリティカル**率上升（我不太清楚这是什么意思）
女神＋**シロ**	移动＋10，回避率上升
女神＋鬼神	攻击回数－2，通常攻击即为全体攻击，杖装备无效
女神＋M 剑	各能力均少许上升，战后胜利品入手率上升（移动＋2，幸运不变，其余各＋4）
女神＋白龙	防御＋15，敏捷＋5，魔防＋15
女神＋赤龙	攻击、防御、器用、敏捷、移动均＋7
女神＋青龙	精神＋15，魔防＋15，移动＋5
女神＋黑龙	攻击＋15，器用＋5，精神＋5
女神＋疾风	攻击回数＋2
女神＋魔神	攻击回数－2，通常攻击即为全体攻击，杖装备无效

除此之外，装备女神の纹章更可令攻击回数＋1，提高治愈的戒指的回复点数，因此相当珍贵。

最后，还有点心得告诉诸位，战士＋战士，攻击＋30；魔眼＋魔眼，精神＋30。有些纹章是可以买的，只要你有铁，戒指也有卖的，**シロ**的纹章是从珍兽**チロ**身上获得，治愈的戒指只有4枚。追加的5个迷宫中，狮子山是最难的，最好给姬恩装备唯一的一枚“全状态防”的戒指，给隆法装备“狩人＋疾风”的组合纹章，在打“魔眼怪”的时候给隆法换上“白龙の纹章”，（若你嫌麻烦，可以不换下“白龙の纹章”，由于隆法的移动力低，一般都派不上用场）因为这种怪物既不怕物理攻击，也不怕魔法攻击，只能用隆法的“骰子”（消耗 MP2 点）和雷米娜的最大攻击魔法才打得动，还得连续使用3回，所以在你的装备及道具不足的情况下，还是不去为妙，因为这家伙除了第一回合是用全体攻击外，后面只要攻击，都是单体必死攻击。我第一次碰上这家伙时就吃了亏，没装备白龙之纹章，导致剩下雷米娜一人，还是用逃跑的。最有心得的，还是希海单挑星龙。首先，希海应装备唯一的一枚“绝大防御力获得”的戒指（因为装备这枚以后，每次碰上敌人，首先你就只有1滴血上阵，但物理攻击和魔法攻击全部减半）和一枚治愈的指轮，加上女神的纹章和战士的纹章，这样足够了。因为你只需第一回合用“**ホの实**”＋200点 HP，以后每回合均可以自动回复100点 HP，而星龙一次只能伤害约30～40HP，我 LV65 级时，只斩了星龙五次“回旋天舞斩”，它就 Bye－bye 了，我依然一丝血没费，MP 也还剩许多，足够我再斩它个四、五回的。真爆机画面确实不错。

文/胡波　　责编/PERFECT

（上接25页）

ゾンビ系编

★怪兽名：ゴースト
ゾンビ系＋スライム系
特技：まぶしいひかり
特技：なめまわし
特技：くちをふさぐ
★怪兽名：スカルゴン
ボーンプリズナー＋ドラゴン系
特技：もろはぎり
特技：マヒャドぎり
特技：つめたいいき
★怪兽名：アニマルゾンビ
ゾンビ系＋けもの系
特技：ルカニ
特技：ボミエ
特技：マホターン
★怪兽名：やたがらす
ゾンビ系＋とり系
特技：とっこう
特技：いなずまぎり
特技：いなずま
★怪兽名：マミー
ゾンビ系＋しょくぶつ系
特技：まじんぎり
特技：なかまをよぶ
特技：マヒこうげき
★怪兽名：ダーククラブ
ゾンビ系＋むし系
特技：マジックバリア
特技：アストロン
特技：トラマナ
★怪兽名：しりょうのきし
ゾンビ系＋あくま系
特技：ホイミ
特技：キアラル
特技：シャナク
★怪兽名：シャドー
ゾンビ系＋ぶっしつ系
特技：つめたいいき
特技：しのおどり
特技：くろいいき
★怪兽名：くさったしたい
ゴースト＋けもの系
特技：どくのいき
特技：ぶきみなひかり
特技：なめまわし
★怪兽名：マッドロン
ゾンビ系＋おおなめくじ
特技：ザキ
特技：ホイミ
特技：ザオラル
★怪兽名：ナイトウイスプ
ゾンビ系＋ミストウイング
特技：かまいたち
特技：いなずま
特技：ひのいき
★怪兽名：エビルスピリッツ
ゾンビ系＋ドラゴン系
特技：あまいいき
特技：まぶしいひかり
特技：くろいいき
★怪兽名：ウインドマージ
ゾンビ系＋かまいたち
特技：バギ
特技：フバーハ
特技：シャナク
★怪兽名：しにがみ
ゴースト＋あくま系
特技：あくまぎり
特技：のろいのことば
特技：ぶきみなひかり
★怪兽名：しにがみきぞく
しりょうのきし＋しりょうのきし
特技：ザキ
特技：ベホマラー
特技：タッツウしょうかん
★怪兽名：ワイトキング
ゾンビ系＋?
特技：バギ
特技：デイン
特技：パルプンテ
★怪兽名：ボーンプリズナー
くさったしたい＋くさったしたい
特技：イオ
特技：いなずまぎり
特技：つばめがえし
★怪兽名：がいこつけんし
ホーンフーリスーナー＋ホーンフーリスーナー
特技：ルカニ
特技：つばめがえし
特技：れんぞくこうげき
★怪兽名：まおうのつかい
がいこつけんし＋がいこつけんし
特技：メラ
特技：ヒャド
特技：せいしんとういつ
★怪兽名：マネマネ
?＋?
特技：モシャス
特技：ふしぎなおどり
特技：まねまね

★注：有关“????系”怪兽资料请读者参看99.2期杂志彩页。

文/特瑞　　责编/PERFECT



星海传说 2

—再次解说对话引起的隐藏事件—

98.1 期"星海 2"对话攻略的错误更正：

1. 第 6、7 项进度应与 5 项相同。

2. 第 14 项进度应改为：在フイ一ナル中打倒了第 9 位贤者，并且在フイ一ナル中的最后 SAVE 点进行过记录后。

3. 第 16 项应与第 14 项进度相同。

PS	厂商：ENIX	类型：RPG
	发售日：98.7.30	媒体：CD×2

对话事件、道具制造以及真·最终 BOSS 的最后解说

对话补遗

注：以下均以クロード为主角、アミエトン及ボーマン为同伴。

▲代表随机发生事件；

☆代表友情度上升；

╳代表友情度下降。

1. 当第一次来到クロス城，见到国王后出城，PA 返回，在教堂里，会看到レナ正在祈祷……▲☆

2. 第一次来到ケリク港后，PA 进入。在广场的喷水池处会有一个学者预言此处将会遭受毁灭，但人们只是把他当作傻瓜。另外，如果不完成该事件是无法引发 99 年 1 期中的第 16 项事件的（此外，通过这串些连锁事件可达到某种目的，道理后述）

3. 当引发了 99 第 1 期的 8 项后，去マーズの町。在村长家门前，レナ会因自己是整个エケマペル星唯一会回复魔法的人而感到苦恼（觉得自己象怪物一样，与别人不同）。此时主角则劝她不要糊乱猜想。☆

4. 完成 3 后，去ケロス城，PA 进入。在城的东面会遇到王子陛下。与其交谈时会有是否帮他寻找食物的选项。若答应下来，完成该事件的一部分后，出城，PA 返回。在城西再完成该事件的另一部分，出城，PA 返回。最后在城东遇到王子，完成全部事件。

5. 完成 4 后，去ヒルトン港，PA 进入。在酒吧内，会四度遇到王子，他会因上述事件而请主角喝酒。如答应下来，他会送给主角提升防御力的项链。

6. 当ボーマン加入队伍后，去サルバの町，PA 进入。在アレン家门前看到ボーマン与一女子在谈论主角救レナ的事。该女子极度扭曲事实。此时有两种选择，一种是沉默不语，则相安无事；另一种是承认自己是救レナ的人，结果被骂作强奸犯……×

7. 与 6 进度相同，去アーリアの町，PA 进入。ボーマン将闯入那对新婚夫妇的房间，害得主角被人大骂一顿。而ボーマン则还惦记着ハーリ一港那重病的女孩的事……要注意的是，如果事前治好了ハーリ一重病的女孩，那么该事件不会发生。

8. 与 6 进度相同，去マーズの町，PA 进入。在セリーヌ的家中，遇到了ボーマン……

9. 与 3 进度相同，去ヒルトン港，PA 进入。在旅馆左方的第二间房子。主角在踩到香蕉皮而摔到后意外地听到了セリーヌ体重增加的事。而后被其发现，无论选哪项结果都一样。×

10. 当引发了 99 第 1 期 9 项后（必然选第 2 项）去ハーリ一，PA 进入。在空置的仓库中又会遇到离家的女孩。对话中选则第 1 项，结果她再度脱逃。之后前往リンザ镇，PA 进入。在食品店处三度遇到她，真相大白。

11. 当通过ボフマン遗迹后，前往リンザ镇，PA 进入。在大学里面发现レナ正在读书，主角会帮她解决学习上的疑难。▲☆

12. 当通过ボフマン遗迹，并且完成为アミエトン除去双头龙的事件后，前往ザルバの町，PA 进入。在矿井口的地方遇到了アミエトン，两人投机地谈起了过去……☆

13. 当引发了 99 年第 1 期第 11 项事件后，出城，PA 返回。レナ会对主角及ボーマン刚才的行为破口大骂。×

14. 当完成サイナード暴走的事件后，去セントテルシテイ，PA 进入。在旅馆二楼，主角与レナ……☆

15. 当引发了 99 第 1 期第 15 项事件时，在选择饮品时选择第 3 项(情侣饮品！)。事件完毕后出村，PA 返回，在食品店处会遇到レナ，她以为主角与アシエトン……×

16. 当通过 4 大场后，前往アームロック，PA 进入。在博士的家中遇到レオン，她将对主角倾诉自己挂念エクマペル星的亲人朋友的话……☆

17. 当击倒十贤者中的三个后，去游乐场、PA 进入。在斗技场前，与站着的女孩对话，则会……

18. 当击倒第九位贤者，并在フイ一ナル的最终 SAVE 点记录了后，前往游乐场，PA 进入。在旅馆处看到アシエ

トン被几个小孩围着与双头龙玩，アシエトン向主角求救，但主角也无可奈何。

19. 与 18 进度相同，去游乐场，PA 进入。在旅馆二楼会遇到ノエル，对话后事件发生……

20. 与 18 进度相同，去游乐场。让レオン参加厨技大赛。一幕好战上演了……

特殊道具

1. エクステンドカード：战斗后获得原来经验的两倍

制作方法：拥有道具マジツケカンバス，利用技能アート制成。

2. リバースドーツ：战斗中 HP 为 0 不死

制作方法：拥有矿石ダイセモンド，利用技能“细工”制成。

3. ドリームブレスレット：使用后角色级别 + 1

制作方法：拥有矿石レインボーダイヤ，利用技能“细工”制成。

4. アタツクどアス：增加遇敌率

制作方法：与 2 项相同。

5. サキェバスコロン：增加遇敌率

制作方法：拥有草药ローズヒツプ与アセラス，利用技能“调合”制成。

6. ナチェラルハイ：角色攻击的敌人，一定概率即死

制作方法：拥有草药マンドレイケ两个，利用技能“调合”制成。

7. バブルローション：作用同 6 项

制作方法：拥有草药マンドレイケ与トリカブト，利用技能“调合”制成)。

8. ホツトシロツプ：HP 及 MP 的 70% 回复

制作方法：拥有草药マンドレイク与アセラス，利用技能“调合”制成)。

9. ホーリイミスト：全员 HP60% 回复

制作方法：拥有草药ラベンゲー与アセラス，利用技能“调合”制成。

10. フェアリイワレ：降低遇敌率

制作方法：与第 6 项相同

注：上述 1～4 项是很难制成的，而 6、7 项笔者只对小兵用过，不知道对 BOSS 战中是否奏效。

辅助道具：每项技能都有它的辅助工具，以增加其成功率。这些辅助工具都可通过技能マシーナリー制出（要用道具マテリアルキット）。其中最难制造的是技能“复制”的辅助工具 RIRICA，请玩家们要有耐心（笔者为了它，费了近百个マテリアルキット）。另外，技能“炼金”要炼出所有矿石，除了要有十级的技能，还要在ノースシテイ的道具屋中买下炼冶高等矿石的药水（40 多万！）

加速鞋（バーニイシエーズ）：在最终迷宫中的第一层纹章遗迹中可得到加速鞋（98 年 9 期曾提及）。该鞋是用动物バーニイ的皮毛制成的。装备后角色在战斗中的移动力、命中率、回避率都会大幅增加，是对付昂翼天使及真超力版的最终 BOSS 必备的道具（魔法系角色可不装备）。

真·最终 BOSS：98 年第 9 期曾提到最终 BOSS 的穷极形态。其实要看到它的真面目并不是这样简单的。要见到究极形态的最终 BOSS 有两条路线：第一条是要完成本期对话的 2 项，再完成 98 年第 1 期对话的 16 项。是一条偏门路线，チサト一定要成为同伴。然后去ギウアウエイ，PA 进入。在大学里遇到チサト，她会告诉主角有关ノースシテイ星球图书馆中的密码锁的信息（此事在ノエル加入之后随机发生）。接着待故事进行至第一次从フイーナル战败回来后，去セントテルシテイ，PA 进入。在旅馆五楼处会遇到ノエル，它会把ギヴアウエイ中的大学校长可能知道密码锁的破解方法的消息告诉主角。之后马上前往ギヴアウエイ找大学校长，可是他却什么都不知道。那么我们去图书馆寻找答案吧。在图书馆中，大家终于找到了破解的方法。最后去ノースシテイ星球图书馆，将秘码锁解开，得到关于十贤者首领，也就是最终 BOSS 的信息。最后的战斗中，他去掉了フイリア，以真正的实力迎战各位玩家。（笔者对付他的时候，每人都有 130 级，自以为胜券在握了。谁知他一招“神曲”就把笔者四个 130 级，9999 滴血的仲间全部送上天了！）

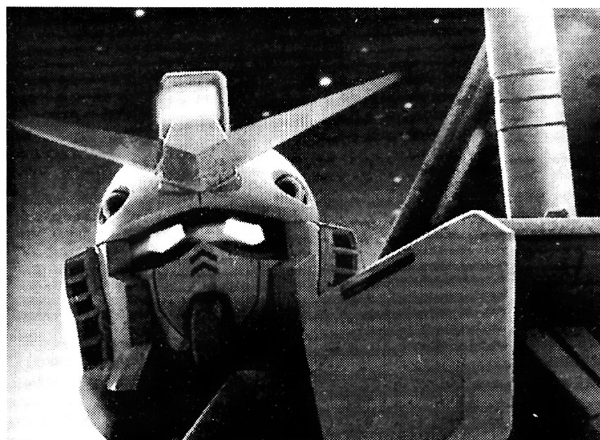
关于修炼：全篇游戏最好赚经验值的地方当属最终迷宫的第 6 层——盗贼の巢窟。在这里击倒一群一群的盗贼，每次赚得 20 经验，如果在战斗中使用エクステンドカード，更可得双倍的经验值。但这里也是最有可能全军覆没的地方，因此建设使用セリーヌ。装备上增加 50% 魔法伤害的饰物プリンセスリンゲ（矿石クリスタル“细工”）及将魔法念咒时间减为原来一半的スターネルクレス（矿石スタールビー“细工”），并使用究级魔法メテオスオーム攻击。另外，遭遇昂翼天使时，如攻击力低的话，可装备攻击力加倍的项链アトラスリング（矿石レインボータイヤ“细工”）。

最后的秘密

当把两位昂翼天使干掉，且同伴们都有 120 级以上后。在标题画面的音乐地图处的右下角会出现再次游戏的选项。以该选项再次游戏，敌人的能力会比以前大幅提升，但是在战斗中得到宝物的机率也将大为增加。但是，我相信每位花了百多小时进行至此处的玩家们，都会对此设定 SAY：“NO！”



文/ENIX　责编/PERFECT



机动战舰·抚子

—十九枚隐藏卡片获取揭晓—

相信国内有不少玩家都听说过 SEGA 的“机动战舰”系列。本作中,游戏流程更趋复杂,笔者本想写一全攻略,但无奈分支众多,爆机四次仍未达到 100%的完成度。因此下文中只好谈一些心得技巧与各位分享。

SS	厂商:SEGA	类型:SLG
	发售日:98 年	

游戏中的三十二枚卡片你全部得到了吗?

POINT 1

在游戏中,据称有四个剧本:①**恋のあかし**;②遗产;③**恩いでも**;④远い星。具体对应方法为:在游戏初期不久,会出现一张女孩的照片,同时给出四个选项:①**エソカ**?②**イネス**的判断;③忘记了吗?④**メグミ**的换装。以上四个选项就一一对应四个剧本。另外,笔者曾发现一隐藏剧本:**グキガンシテイの**秘密!具体出现方法如下:将四个剧本全部打爆,并且每个剧本都必须达成与任何一人的 Good Ending。这样,隐藏的第五剧本就会出现,并且有三名隐藏人物登场。但笔者只是稍微攻略了一下,因此还不太了解这一隐藏剧本。

POINT 2

在游戏中共有 32 枚卡片。其中的十九枚为隐藏卡片(其余十三枚只需玩完五个剧本即可得到)。下面,笔者将这十九枚卡片的入手方法公布一下。

剧本一(以下日文为卡片日文名)

ウミガンガー:在**ミスマル**家中进行扫除时选“拒绝”,到进入做饭的事件时便可得到。

ボンデージ Z:在屋台上时,好象是选择第一项(反正可以使用最新型的机体,日文好象是“**この屋台でがんばりましょう!**”,这样会有特别事情发生。

天空ケン:与最上面的那张相反,在**ミスマル**家中拒绝做饭,选择去扫除便可得到。

ゲキガンソ一V:护送**プロローグ**的情节后,去见**フケベ**提督,可以拾到一张 ID 卡,然后进入一间需此卡的房间后可得。

グキガンソード:护送**プロローグ**的情节后,去机甲库会有事情发生,之后可得此枚卡片。

W グキガンファイアー:在剧本一中,会发生“**ウリバタケ**去向不明”的事件。等找到他后即可得到卡片(事件发生后,他的儿子会来找你)。

マツサカ将军:在剧本一中,达成与**エリナ**的 Good Ending 后可得。

剧本二

グキガンビーム:在剧本二中,达成与**エキナ**的 Good Ending 后可得。

パワーガンガー:在购物时,**ミナト**会问一个问题,你有三个回答,如果笔者没记错的话应该是选择第三项。

スピードガンガー:若你的性格是热血状态,那在剧本一结束后会有特殊事件,然后在剧本二一开始可得。

剧本三

グキガンガー:在乐屋中发生事件后,马上返回后街,与**ヒカル**相遇后可得。

大地アキラ:进行**ルリ**攻略时,选择“**恩いで**”后,会随机决定是否出现此枚卡片。

剧本四

国分寺ナナコ:在家里休息时,会有角色来帮助做饭,如果此时两人性格相符的话,就会有特殊事件发生。

ナナコとジュンペイ:在本剧本中,与一短卷发少女达成 Good Ending 后习得。

グキガンガ一3 VS サジタリウム 11:首先选择“**ふてくされて**乐屋**を飞び出す**”,然后选择“**おごるからと**外**へ**连**れ出す**”即可。

剧本五

リクガンガー:在摄影所内会出现关于本卡片的分支选项,注意哦!

アクアマリン:出现问题“**アキトたちが**观光**に**诱**う**”后,选择“远处**しておく**”拒绝,应该可以得到。

ハイベリオン皇帝:???(笔者没得到,听朋友说是随机决定)。

サファイア:刚才提到的问题中拒绝**アキト**的外出请求后,直接去找**ナナコ**便可。

文/水晶工作组·VIO 责编/PERFECT



水浒传·天命之誓

—武将的项性与能力分析—

人气值100的捷径：增加人气值的机会很多，如占领一座府州并将其共鸣度升至40以上，人气值会增加12；退治境内的虎豹等野兽，人气值会增加1～5；倘若占领了郓州、济州二州，并且好汉统治着其中一州的话，就会出现一幅精美的奖励画面——水泊梁山成立！此时的人气值将直接增加到100！！！

PS	厂商：KOEI	类型：SLG
	发售日：96年10月	

性格篇

每位角色拥有的固定性格是本作的一大特色。角色性格是由三项数值所决定的。数值越高，同其他人物的性格差异越小。性格的数值关系到以下几方面：

★忠义：训练成果高，宴会效果低。

★仁爱：奉仕成果高，调达成果低，每年1月份收入低。

★勇气：狩猎成果高，同盟成功率高，单挑回避率低。

性格的三项数值中最高的一项决定人物的最终性格，如鲁智深（忠69·仁74·勇88）是勇气的性格，而花荣（忠91·仁75·勇84）则是忠义的性格。性格间的差异关系到结义兄弟、登用武将、劝降其他好汉及忠诚度的变化等。其中最重要的就是结义兄弟。因为每位好汉最初只能控制一座府州，若想控制其它府州，就必须结义兄弟，结义除了忠诚必须在95以上，还要看人物的性格及人气值。如果林冲（忠100·仁61·勇80）要与配下武将花荣结义，由于花荣最终性格的忠义（91）比林冲的忠义（100）要低，所以尽管花荣其它两项数值都比林冲高，还是可以轻松地结义。而林冲的勇气（80）要比决定配下武将鲁智深的最终性格的勇气（88）低，所以与鲁智深就不太好结义。但是史进（忠74·仁69·勇95）却可以很容易的与配下武将鲁智深结义。

不过，当人气值到达一定程度时，性格相近的人就也可以结义了。如林冲的人气值到100左右就可以和鲁智深结义（相差太多就没办法了，笔者曾选林冲人气值到400多，还是没办法和宋江“忠81·仁100·勇62”结义）。

找到一个优秀的武将结义是非常重要的，因为结义兄弟的个数是有限的（最多9人），一方面需要能力值高，一方面又要是忠义、仁爱、勇气三项均不低的，首选武将当然是花荣、关胜、秦明等。

能力篇

有些工作及命令只能由某些武将去执行，这是有条件的，现在笔者将其一一公开：

★制造战船：操舵力，技量70以上；

★制造武器：技量60以上，知力50以上；

★火计：知力60以上；

★灭火：技量40以上；

★大妖术：知力90以上；

★射箭：技量60以上；

★直接射中主将体力：技量85以上；

“腕力100，技量100”这样的武将是每位完美主义者都想要的，但要将武将培养成这样，离全国入侵恐怕也不远了。笔者经过一段时间的研究，发现游戏刚开始就可以把好汉们锻炼成最强武将，前提是选择至少三人同时游戏，现将方法公开，举例如下：

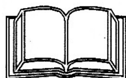
选择第一个时期（1101年），选五人同时游戏（林冲、武松、鲁智深、杨志、史进）。刚开始，好汉们都处在逃亡状态，笔者无意中发现每次逃亡都是先从林冲开始，依次是武松、鲁智深、杨志，最后是史进（除非中途有好汉定居）。而在林冲、武松等好汉全部控制一次后，或移动、或登用武将，或休养，到史进的时候储存一下，然后RESET，则又回到了林冲的逃亡画面。这样，只要玩家愿意，可以在一个月之内将众好汉逃亡到任何一处府州，也可以找到许多在野的武将，前提是到史进的逃亡画面时储存一下，然后再RESET。笔者试了试将林冲等好汉都逃亡到同一座空白的府州下，然后选择林冲定居，再让接下来的武松定居（在逃亡中，如果所在的城已被占领，但共鸣度不到40，那么逃亡中的好汉也可以定居，结果便是战争）。在战争中，让武松和林冲单挑，令林冲单挑获胜，抓到武松后放逃，武松便又沦为逃亡状态，而林冲则一次增加了15个腕力经验和15个技量经验（当然武松也长经验值，但笔者培养的武将是林冲）。接下来鲁智深继续定居、战争、单挑、放逃……直到史进，储存一下然后RESET，便又轮到了武松，而后重复上一次的命令。这样，林冲的腕力、技量经验一点一点的增加，很快就成为了一名腕力、技量都是100的“超级武将”。不过，一定要一直培养一名角色，不要始乱终弃，一会儿林冲，一会儿杨志的，因为只要培养出一个“超级武将”，第二个、第三个就简单多了，只需要用腕力100、技量100的林冲不断和下一个准备培养的武将单挑。例如下一个需要培养的武将是武松的话，又需在单挑中让武松打败林冲，那么武松的腕力和技量就会都上升1个数值，因为林冲的腕力和技量都是100，比武松高出许多，所以每次单挑获胜武松都会上升1个腕力和1个技量。那么以此类推，玩家很快就可以培养出很多“超级武将”了，而游戏时间还是1101年1月呢！

特殊情节篇

在游戏中有很多特殊情节出现，现笔者将其一一列出，并将其后果明示玩家：

1. 洪水：夏季（6月）洪水泛滥。共鸣度、治水度、肥沃度、繁荣度降低，物价上涨。
2. 大雪：冬季（12月）暴风雪。共鸣度、治水度、肥沃度降低，物价上涨。3个月内不能移动和远征。
3. 疫病：繁荣度、共鸣度降低，物价上涨。武将体力降低，士兵死亡。
4. 祭祀：春季（3月）、秋季（9月）住民祭祀活动。共鸣度上升，武将忠诚上升。
5. 野兽：府州内出现野兽在3个月内不退治的话就会自动消失，野兽凶猛的程度依次是熊、虎、豹、狼。
6. 暴动：共鸣度在40～55之间住民有可能发生骚乱，如果给民众的钱或粮不能满足民众需求的话，就会发生暴动。暴动将令共鸣度、治水度、肥沃度、繁荣度降低。
7. 起义：在野的武将起义成为好汉。

文/迟浩　责编/PERFECT



有必要继续讨论令玩家着迷的震动手柄话题



目前的游戏机手柄，"震动"几乎已成为标准功能，其中有的手柄直接将震动部分内置，有的则需将震动装置独立出来，而DC主机的震动装置，与N64类似，采用了"震动包"的形式，玩家可以将它和VMS记忆卡一起插到DC手柄上。有了这个震动包，从简单的一次回转，到复杂的多阶段震动，这些都只要透过游戏软件的程序设计就可以达成。到底在这个小包包里还藏有什么样的秘密呢？本期的科普园地将带领玩家做比较深入的探讨。

多功能手柄的制作过程

责任编辑/小天天

■从未公开过的SS模拟手柄之扩充机能！

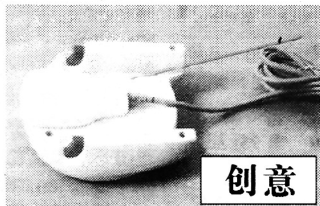
其实将"会震动的手柄"之冲击效果传播开的，应该是任天堂于97年4月27日发售的N64震动包(使用两节干电池/含电池时重95克)，由广末凉子演出的广告，深深的烙印在所有玩家的脑子里。而在追求新游戏刺激的情形下，PS也推出了DS震动手柄(97年11月13日)。而世嘉则给人以"无此打算"的感觉。不过其实有关搭载震动装置的构想和准备，世嘉早在进行SS之多功能控制手柄(HSS－0137)的设计时就已经开始了，甚至连DC现在的手柄扩充机能，在当时也已经有了初步的构想。

因此，世嘉早就开始进行SS专用多功能手柄"0137"的设计，其中，有关该手柄所附加的扩充功能，不知大家还是不记得：只要将那手柄上部的端子拿开，就可以将各式各样的周边机器装置上去。可能有SS这种手柄的玩家都会抱有这样的期待，不过接下来的事情却在未能加以实现的情形下结束了。我们直接向SEGA询问，没想到得到了颇为意外的回答。

"请问你们知道为何0137要设计成圆型的吗？"——负责开发的桶本厚则先生反问道，"其实这手柄不只是能ANALOG，它还可以通过扩充达成其他功能，所以我们设计了可取下的端子，虽然震动是我们最初考虑要使用该连接端子的周边装置，但是，它本身还拥有一项过去从未提及的功能。"

倾斜感应器？！

是的，正是倾斜感应功能，不过它也是内藏在震动装置的内部的。玩家只要将手柄拿在手上，就可以获得有如手握方向盘



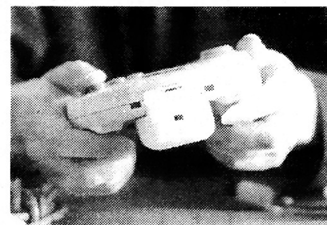
←真遗憾！这是可以投产的土星0137手柄『震动倾斜』扩充端子。

的感觉。桶本厚则先生一边说着，一边做示范，真好像是用方向盘操作呢！"其实，将手柄上部的端子取下，然后在上面装上记忆卡的构想也是从这时候开始的"。因此DC标准手柄的最初构想也是由此开始的，然而这些功能为何都没能实现呢？

"随着制作的逐步进行，我们慢慢发觉，由于游戏主机介面的性能太过于贫弱，因此实现起来有相当程度的困难。于是，在实现不易而新世代家用机成为热门的情形下，最后就……"。正是为了要强化游戏机与手柄连接介面方面的表现，世嘉才会将从8位机时代开始就一直没有改变过的控制手柄连接端子，改成了资料传输量为原来20倍的"MAPLE BUS"连接端子。而在SS这0137手柄上所积累的经验，最终也是有机会被加以活用的。



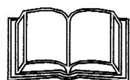
消费开发生产本部第二开发部经理 世嘉企业有限公司 ●桶本厚则



↑虽然"震动＋倾斜传感"很刺激，但手柄拿在手中是有一点沉重的。



↑虽然没能投产，但这多功能手柄扩充端子的构思及经验，必将为日后DC手柄的研制扫除一些障碍。

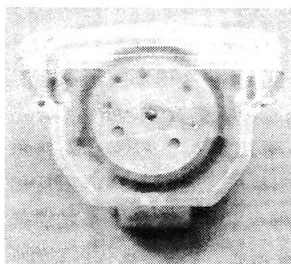


可以执行各种不同命令的高智慧反馈式马达

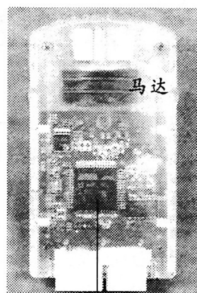
原来应在SS多功能手柄上实现的震动装置，就这样无声无息的消失在历史的深渊中。可是，在上述开发过程中所获得的知识和构想，却在DC的开发上获得了前所未有的成功。“原本特地要为圆型手柄装上特殊功能的，结果却什么也没有推出，因此，新世代DREAMCAST改变了连接介面的设计后，原先所没有能够完成的工作，这一次，无论如何我们也要将它完成！”桶本厚则先生说。

大约是在98年的4、5月份，世嘉为DC召开挑战发表会的时候，DC标准手柄的试作品已经完成，而且开发工作也暂告一段落。“首先，我们针对内容部分做了许多讨论。其中，花时间最多的，应该就是在讨论该使用哪一种震动装置。本来可以不使用震动马达的，当然我们也做了许多不同的考量，不过就制作成本、震动的强度和控制简易性等方面看，使用马达仍是最佳的选择。由于插槽的大小已经决定，接下来的就是马达的大小以及形状等方面的问题了。”有关马达的位置及回转方向等，开发人员不断地进行测试。

为了研究“震动”，开发人员可说是绞尽了脑汁，甚至闹出了令人意外的笑话，但不管真假，这都是为了让玩家获得最佳的震动感觉。他们最终的结论是：“还是将所谓的手柄部分与震动部分分开，方可感到较大的震感。如果将马达装在手柄内部，则只能感受到的麻麻的感觉，而不会有震动的感觉。我们不想制作一个‘手心会震’的东西。因为震动包不是经由手掌心，而是将震感通过手腕来传给玩家，所以我们相信这样能获得真正的震动感觉。”



←这是试作的透明版震动包，从这个位置可以很清楚的看到马达的形状。

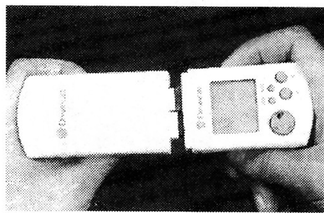


震动包的E2芯片

DC的各种周边，都搭载了一块微电脑晶片，以方便和主机之间进行双向沟通，这一点前面提及过。当然，DC的“扑噜扑噜”震动包也同样拥有这样的一块晶片。而且，由于震动包的电源是从主机透过手柄的连接来供应，因此它不需要另外加装电池。当初在SS的0137圆形手柄上所无法实现的梦想，到了今天也总算是漂亮地实现了。

代号“MAXI”，全力追求最佳的震动感觉！

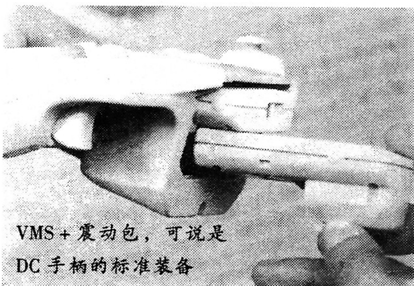
今后将有很多对应“震动包”的游戏



←震动包的白色端子，表示只可与手柄连接，而不可以与VMS连接。



震动包的外形一开始就很接近成品。



VMS＋震动包，可说是DC手柄的标准装备

和困难重重的内部结构设计相比，外形的设计就显得容易多了，DC震动包的初期外形便已经很具体了，当然，这全是拜制作0137的震动装置时所获得的经验所赐。就这样，震动包的基本设计大致完成，接下来为了进行最终的确认，开发人员制作了数个透明的试作品。由于震动包搭载了DC标准手柄上也有的“E2”晶片，因此在震动的表现上，相对于过去的产品，显得多样而富于变化。

“和其他公司那种只能依震动大、小做区别，而且震动程度也只能做3～4阶段变换的震动包不同，我们的，可以执行各式各样的命令。例如，震动的速度和强度、阶段性的变换、逐渐地加强震动幅度、反复进行强弱切换、甚至是震动秒数的指定等，这些，仅需透过一个指令即可完成。因此，即使是像‘只回转一次的震动’这样的表现也没问题。

发售手，使用者的反应呈现‘不太好’和‘非常具有震感’这种两极化意见。这并非机器本身的问题，依游戏内容和程式设计的好坏不同，震动包所产生出来的感觉就会有很大差别。就目前的情形看，虽然还没有出现可以充分活用震动包功能的软体，但今后制作游戏时只要能以‘将震动的功能考虑进去’的理念进行开发，相信会令玩家满意，而震动包的未来还是相当具有潜力的。”桶本先生解释道。

大家所关心的DC震动包的名字，开发人员曾收到许多不同意见，但因为标准手柄是圆形的，因此希望能取一个俏皮可爱的名字，开发者舍弃了英文而使用日文，因为震动时的声音正是“PURUPURU”，故取了这个名字，其中也有开玩笑的意思，早期开发代号“MAXI”原是要突出“产生最强冲击力”的。不过，要是将震动包接到DC大摇杆上会有何效果呢？答案是毫无震感。“只是让底座卡拉卡拉的晃动，并没有什么意义”，开发人员经过研究后得到这个结果。包含震动包的耐久性、锁定机构等，这些全都是SS手柄时代所得经验的活用，因此，DC这个震动包在早期就有了很高的完成度。开发人员的最终努力目标是，要让“脚步声和心跳声得以再现”，结果，这个“震动包”得以完成。

《FIGHTING LATYER》出招表

对于 ARIKA 这个公司，相信喜爱格斗的朋友都不会陌生，其代表作正是街霸 EX 系列，由此人们发现，ARIKA 的才华竟也如此出色。EX2 红极一时后不久，ARIKA 又利用 NAMCO 公司更高级的 SYSTEM12 基板，开发出《FIGHTING LAYER》这款全新感觉的格斗，同时在角色设定上彻底摆脱了街霸系的影子(借 EX 系列一举成名，待实力被认可，旋即自成一派？)。看上去，这部作品很容易上手的样子，大概 ARIKA 只在这一点上秉承了 EX。鉴于 DC 已推出多时，PS 后继机也马上就要推出了，因此本作移植到家用机上的可能性非常大(像"3D 饿狼"便已移至 PS)，加之我国的街机市场比较繁荣，故对本作做一简介，需要用时可矣。

■HARD ATTACK(全员共通中段必杀技，蹲防不可)

按下相同力度的拳脚。使出后可以连接其他技巧从而形成连技，这招的攻击力是随着玩家按键的时间而增加的。为了活用此技，不妨多用跳重脚 > 蹲重脚以迷惑对手，趁其不备时使出。

■AUTO NAMING SYSTEM(自动命名系统)

只要玩家使用了含"必杀 > 超杀"在内的连续技来结束战斗，便会出现特定的 FINISH 画面，以毛笔大字表示玩家所使用的连续技名，并将连续技的招式名称组合起来。属于增加胜者豪情，打击败者信心的系统。

■EASY COMBINATION(简易连续技)

每个角色都有一两招键连打系的连技，之后还能连结上各种追打技。

■HARD REVERSAL(反击)

这是角色在倒地后立即反击对手的特殊系统，格斗游戏必须十分注重防反技巧的运用。本作要在人物倒地后按下相同力度的拳脚才可发出，并消耗一级能量，特点是无敌时间长，但并非所人都是起身便打，有些人还会先移动再攻击的。

■SUPER ELUSION(新型蓄力系统)

使用时需要按下三个脚键。使出后便可回避任何攻击，同时还会将超杀槽蓄满，且角色在蓄力过程中呈无敌状。每场战斗只能使用一次，须掌握好时机。



加藤铁雄

招式	指令
骸割	↓↘→拳(可三拳同按)
钓钟割	→↓↘拳(可连打)
薪碎	↓↙←拳 > 轻拳.中拳 > 重拳.轻脚.中脚
双击脚	→中脚
摆击脚	←重脚
旋拳	←重拳
骏马脚	相同力度拳脚
荒行事	↓↙←↓↙←拳
汉祭	↓↘→↓↘→拳
EC	轻拳



月影雪舟

招式	指令
斧迅	↓↘→拳
疾斧迅	空中↓↘→拳
煽槌	↓↙←拳 > ↓↘→拳
囚缚	↓↙←脚 > ↓↘→脚
蜘系	←↓↙拳(有距离差异)
鬼菊	空中三拳同按(可在疾斧迅后使用)
垂击斩	← + 重拳
武迅斩	相同力度拳脚
八蜘大蛇	↓↘→↓↘→拳
无蜘疾风	↓↙←↓↙←拳
EC	↓ + 轻键 × 4



乔治.强生

招式	指令
冲拳	前冲中 + 拳
大力冲拳	前冲中 + 两个拳
鹰爪	↓↙←脚(使出后再按脚)
胜利	跳向墙壁后拉相反方向
锁杀	↓↘→脚
滚拳	←中拳
疯狂脚	→中脚
滚叉	前冲中 + 两个脚
铁牙	相同力度拳脚
美洲豹冲	↓↘→↓↘→拳
法兰克斯	↓↘→↓↘→脚(空中可)
EC1	轻拳 × 3
EC2	轻拳 × 2 > 轻拳



洪吉成

招式	指令
瞬月脚	→↓↘脚
背旋腿	←↓↙脚
烈空腿	→↘↓↙←脚
嘲腿	←↓↙拳(当身技)
式双腿	↓↘→脚
尾袭腿	←中脚(2HIT)
封牙蹴	→中脚(2HIT)
锷旋腿	相同力度拳脚
瞬龙腿	↓↘→↓↘→脚
月空连腿	↓↙←↓↙←脚
EC	脚 × 4(第二发攻击时→重脚可追加攻击)



蓝樱花

招式	指令
身槌掌	↓↘→拳
莲槌掌	身槌掌后→拳
睡莲腿	身槌掌后→脚
华散蹴	→↓↘脚
浴踵	←↙↓脚
闪瞳	←↓↙拳(当身技)
打开	→中拳
讣脚	←重脚
落腿	空中↓中脚
伏身	↓三拳同按
瞬跃	←三拳同按
背槌	相同力度拳脚
樱花蓝舞	↓↘→↓↘→拳
巴散莲腿	↓↙←↓↙←拳(空中可，发动后可变方向)
EC	轻拳 × 5

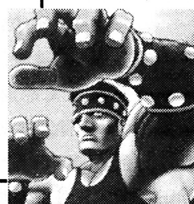
暗黑拳	↓↘→拳
蝴蝶	空中↓↘→拳(按不同拳键其角度不同)
晚安	轻拳×2>重拳
醒了	↓↘→↓↘→拳(模式切换时消耗一级超槽，可用↓↘→脚来解除)/↓↘→拳/→→拳
黑杀	模式切换后↓↙←拳.拳(可连续5次) ↓↙←拳(CANCEL)/↓↙←脚(伪技)
地狱类型	→→拳
地狱轮回	模式切换后三拳同按(空中可)
地狱滑车	模式切换后→→拳
回转切	→中拳
斩首	→中脚
再见	相同力度拳脚
赌场	↓↙←↓↙←拳
犯罪	↓↘→↓↘→脚
EC	轻拳×4



简.路夏尼

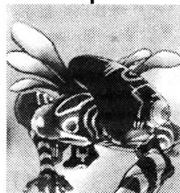
杀熊	↓↘→拳
追日	↓↙←拳(上段当身)
穿透	↓↙←脚(下段当身)
盖亚灵魂	↓↘→脚(有距离差异)
卷子	→重拳(轴移动)
铁磨	相同力度拳脚
大制作	↓↙←↓↙←拳
火车司机	↓↘→↓↘→拳
破晓	↓↘→↓↘→脚
EC	↓+轻拳×5

巴特鲁



TEROTERO	↓↘→拳
ORO	↓↙←拳
RON	ORO中→↓↘/←↓↙脚
TUMO	ORO中←↓↙拳
ORONMO	ORO中↓↓拳
ORUGENA	ORONMO中按相同力度拳脚
OROIGU	ORONMO中←↓↙拳
ORORO	↓↙←拳
UPUNKA	→↓↘拳
MOHEI	→重拳
MOHEBE	相同力度拳脚
CAPRICCIO	空中↓↘→↓↘→拳
PAPRICCIO	↓↘→↓↘→脚
CHAIN HIT	↓中拳+重拳>↓中脚+重脚

异形



超级无赖	→↓↘拳
超级沙子	重拳+重脚
超级SCLAFF	←↓↙脚
超级蛇头	三拳同按
超级炸弹	一圈+拳(不同的拳距离不同)
超级呼吸	→↓↘脚
洛杉基	空中↓重脚
重力杀	空中↑按住+中拳/重拳(空投)
滚肘	←重拳
超级鞭子	相同力度拳脚
超级压迫	两圈+拳
EXTL	↓↘→↓↘→拳
EC1	→+轻拳×3
EC2	轻拳×3

EX奥得斯





枪击	↓↙←脚(可三次)
射箭	↓↘→脚
霸天踢	空中↓↙←脚
外脚背踢	→中脚(轴移动)
侧步	→重拳(轴移动)
燃烧膝盖	倒地时按相同力度拳脚
魔术踢	相同力度拳脚
公平的礼物	↓↘→↓↘→拳.拳连打
旋转的子弹	↓↘→↓↘→脚

布莱尔.戴姆

袭绝甲	三拳同按
超弓腿	←←拳(不同的拳距离不同)
膝髓碎	上式中→+中脚
弓腿	←←脚
底寝	↓↙←脚
螺翔腿	底寝>拳键
诈回	底寝>脚键
侧袭	→中拳
翼腿	→中脚
头握	对手倒地时↓重拳
嘲戏	→↘↓↙←拳(挑拨)
勇姿	→开始键(挑拨)
凤爪	相同力度拳脚
牙爪山	↓↘→↓↘→拳(可用↓↘→拳作3次追打)
跳跃翼腿	↓↘→↓↘→脚
EX1	→+中拳×4
EX2	↓+轻脚×3



闪 凤凰

艾连.史耐德



魂之力	↓↘→拳
升龙	→↓↘拳
正义之拳	←↓↙拳
伏特踢.改	←↙↓↘→拳+脚(指令投)
喝！踢	→脚
跃动之拳	相同力度拳脚
火力	↓↘→↓↘→拳
三角破	↓↘→↓↘→脚
上升攻击	↓↙←↓↙←两个脚键齐按>↓↘→拳/←↓↙拳/→拳
升霸攻击	↓↙←↓↙←两拳同按(三级气全消)

热斗95、96格斗王的技巧

霸王塾

贵阳 高鸿

■草雉京：跳轻脚＞站重拳＞重七十五式改(↓↘→A)。胧车(←↓↙A)[95,96;95须在版边,96则不必]

■大门五郎：跳重拳/重脚＞天地返＞普通技/必杀/超杀[96;此技的要点是天地返后各技使用的时机，如果是普通技或打击技(地雷震除外)没有什么限制,如果是投技或地雷震的话,则应等敌人落到地上弹起后,再次落下快到地面时使出。此时若正在版边,则可不断连天地返,从而形成无限连击]

■二阶堂红丸：跳跃中特殊技＞各种必杀/超杀[95;此技关键是↓+D的使用时机，先与对手近身，垂直或前跳，然后马上使出特殊技。至于威力,各位一试即知]

■八神：用小葵花击中对手后,不断反复使用,直到永远！[95,96;关键在于出招有够快]

与对手保持一定距离，轻暗钩手（↓↘→B)＞ MAX八稚女(→↙→B)＞任何必杀技或超杀[96;要注意与对手间的距离不能太远也不能太近，还有就是MAX八雉女的使出时间，应该尽可能快地使出,待八雉女击中后,且八神头上出现"?"时,则可施展各种必杀技了]

■暴走八神：跳重脚＞站重脚＞小葵花(↓↙←B)＞琴月阳.改(←↙↓↘→A)＞月阴乱舞(→↙→A)[96;须在版边,且琴月阴的使出速度要快]

■莉安娜：在版边时,不断使用威武军刀(←蓄→B)[96;除了提前蓄力外,还要注意其使出时机,宁可太早也不能太晚！还有就是威武军刀后不能用追打技(→B)]

■坂崎良：版边时,使用极限流连舞拳(←↙↓↘→)＞小跳跃重拳/重腿＞落地后仍用极限流连舞拳＞……[96;此技非常简单,不多说,另外,安迪和罗拔也有类似的一招]

■麦卓：不断接近对手使用投技[96;这也是一无限连击,不过要小心对手用破坏投掷]

■暴风：在超强模式下，大跳跃至最高点时，不断快速地使用"隐身"(↓↙←A),暴风就会一直升到天上去,非常搞笑。[96;注意,这是在超强模式下,且气槽是MAX状态。如果实在使不出来,则可在同样条件下选用雅典娜,并且选择HARD难度。等打到暴风时，不断用闪光水晶波（←↘→B)，并使用水晶超射（上式中↓↙←B)，再将水晶波不断变大（水晶超射中按住B键，再按逆时针方向摇摇杆）就会看到电脑控制的暴风使出这招了]



你的稿子呢？

绘图 朱卫强

■娜可露露：MAX态下，防御中使出飞鹰吊挂（→↘↓↙←A)＞追打技（↓B)，一击必杀[95;难点在于必须是在防御对手攻击时才可使出，且要当自己的脚与对手的头在同一高度近身时才能形成一击必杀。不过这招非常地恐怖,请大家试一试]

■特瑞：气槽满，超强模式下，重火焰拳（↓↙←B)＞ 倒跃踢(→↓↘B)/多重喷泉(→↙→B)

另外，热斗95中很多必杀技是可以强化的。即，必须在防御对手攻击后立刻使出才能发挥其巨大威力，如娜可露露那招一击必杀,正常情况下最多损血1/3。类似的还有如月影二的天马脚(↓↙←A)等等。

还有就是热斗96中是有指令简化的，如↓↙←↙↓↘→A/B可变为→↙→A/B。

悲伤时刻

河南新乡 李晨光

近一段时间，由于学习方面的因素，我已经好长时间没去"PLAY GAME"了，也不知我的那些哥们儿是否仍在"ARCADE"中奋战，带着一种极为兴奋和紧张的心情，在段考之后，我与我的同学去了那里，可是……厅中昔日那"壮丽"的景象早已不复存在，机子搬走了，而我的朋友也随之离散了！

"想哭"！是我想干的唯一一件事，但我还是忍住了，我并不想让同学们看到我脆弱的一面。而造成这一切的原因并不是因为"GAME MACHINE"，而是我那群相处已有三、四年的老友们！

就这样，我怀着悲伤的心情与同学们离开了我不愿离别的地方。

谁想，回家的路上，我碰见了"小海"——我的95玩师，实际我们都差不多大，我们谈了很长时间，最后，终于怀着一种流连不止的感情分手了。望着他那离去了的背影，我想了很多——这也许是我们最后一面，因为我们从未互通过地址，而且他也不是我们的"战友"了，从谈话中渗透着的凄冷说明了一切，所以我并没有问是什么原因，因为我并不想刺痛他的心。我又想起了"大辉"，我的侍魂玩师，他跟我离别是在此一年前，由于家庭缘故他搬走了，除了在那次与他在商场见了一面,我再也没看见过他,特别是他在机台前驰骋的身影……

朋友们一个个都离我远去了,这是为什么？为什么！想起这些事既令我悲伤，又令我痛苦，我该怎么办？难道就让时间来磨灭我人生中最美好的回忆吗？………

只盼有一刻,我们能够重逢！

在此，我只能通过我们这些街机仔的心声，向我的朋友说：

GOODBYE！MY FRIENDS！と"うそ" お大事に

我们共同的心声——高打乐园。

→↓↘格斗天书↓↘→

月中芳华 缓散月下
~月Ⅱ部分人物连续技



上海 庄晓锋

POWER 篇

POWER 具有其特点，它的杀伤力是 SPEED 的 2 倍；拥有防御不能技(BC 蓄力)；拥有特有的招式型连续技(下文中带★号的)

■枫：①跳 B＞B＞[↓↘→B(最高点)＞→↓↘B＞↘B(追击)]/↓↘→↓↘→AB

②←↙↓↘→C＞[↓↘→B(最高点)＞→↓↘B＞↘B(追击)]/↓↘→↓↘→AB/(↓↙←↙→AB/B)

③★跳 B＞ B＞ ↓↙←A/ B(2HIT)＞ ↓↘→↓↘→AB/(↓↙←↙→AB/B)

■御名方守矢(特殊技↘A)：①跳 B＞B＞(↓↘→B＞↘B)/[(↓↘→A)×2＞→↓↘B＞↘B]/→←↙↓↘→AB/→←↙↓↘→B

②★跳 B＞B＞↓↘→A＞→←↙↓↘→AB

③★(↓↘→B)×3＞→←↙↓↘→AB

■雪：①跳 B＞B→↓↘A/↓↙←B＞↘B

②→↘↓↙←C＞(→↓↘A＞↘B)＞↓↘→↓↘→AB

③★跳 B＞B＞↓↙←A＞↓↘→↓↘→AB

■玄武之翁：①跳 B＞ B＞ ↓↘→A/ →↓↘A/(→↘↓↙←A/B/C＞↘B)

②★跳 B＞B＞→↘↓↙←A＞→←↙↓↘→AB

■鹫冢庆一郎：①跳 B＞ B＞ [↓↙←A/ B(数次)]/[←→C＞↓↘→C/(↓↙←B/C)＞↘B]

2)★跳 B＞←B＞→C＞↓↘→C＞↓↙←↙→AB＞↘B

■李烈火：①跳 B＞ B＞ [↓↙←C(数次)＞ ↑C]/(→↘↓↙←B＞←↙↓↘→B)

②跳 B＞↓B＞↑B＞↓↘→B＞↑C

③(前冲中)→C＞↓↙←C(数次)＞↑C

④★跳 B＞B＞→↘↓↙←A＞↓↙←↙→AB

■天野漂：①跳 B＞A＞→↙→A/B(转身后)＞↘B

②★A/↓B＞→↙→A(未转身)＞→↘↓↙←×2AB＞↘B(版边)

③★→↘↓↙←C(受攻击，转身)＞A/↓↙←A＞→↙→A(未转身)＞→↘↓↙←×2AB

■一条明：①跳 B＞↓B＞↑C＞↓↑B/C＞↑C

②跳 B＞B＞(→↘↓↙←A＞↑C)/↓↙←↙→AB

■刹那：

①跳 B＞B＞↓↘→A/[↓↙←B/(→↓↘A/B)＞↘B]

②★跳 B＞B＞↓↘→A＞↓↘→↓↘→AB

■高田小次郎(招式补遗：↓↙←C 中↓↙←A 或→↓↘A/B)：

跳 B＞B＞↓↙←B/[↓↙←A/(→↓↘A/B)＞↘B]

■嘉神慎之介(特殊技→C)：

①跳 B＞B＞↓↘→B＞↓↘→B＞↘B

②★(跳 B＞ B)/(空中↓C)＞ →↓↘A/ B＞(空中)←↙↓↘→AB

SPEED 篇：

SPEED 的特点是杀伤力小但速度快，有令对手浮空的技巧(BC 同时按)；拥有其所独有的按键型连续技，而且除了“POWER 篇”中带★号的连续技不能使用外，其他都有使用。因为 SPEED 中所独有的按键型连续技每位人物都相似，这里就不再多说。

从以上可以看出，月华剑士系列拥有两种完全不同的游戏方式，从它身上可以看到“侍魂”和“饿狼”的影子。

天语：关于 SPEED 模式的连续技，南通徐白同学进行了归纳，因版面所限，下期刊登。

天语/(SIDE POCKET 街机，编者曾见一中年人一币打至第 28 关，好像是 9 万多分，其击球技巧之高超令人瞠目，真如职业台球高手一般。只要你站在他身后，就会发自内心地为其赞叹。遂有下文)在街机厅中，我们就能发现：这里高人可真多。

这些人不一定对游戏、对业界、对游戏文化有多深多深地了解，他们中有的人甚至叫不出游戏和其中角色的名字。不过，这都不要紧，只要能投个牌子，让“站在背后的同志们”肃然起敬就足够了。

我们许多人在街机厅中都喜欢炫耀一下，因为这里是展示手艺的最佳场所。这也难怪，街机本来就有这么个优点，允许公平竞争，看看到底谁最牛。如果一个人常去机厅光顾，而技艺却不能得以进步，且丧失了挑战意识，不如去买一台 DC 玩玩。

在那里玩的人，都是交过学费并经刻苦训练的，因而技术多在中上级。然而，想步入更高境界，却并非每个街机仔都能达成。你必须承认，“有人比我打得好，而且好很多，我必须放下架子，以免碰个头破血流”。这简直可以当作一个问题提出来了。

打街机的人需要自信。但不必自信太过，虽然你的自信也许能维持好长一段时间不灭。然而一旦破灭，情况便会相当糟糕。这不利于重树信心。你引以为荣的分数，是否真的无人能破？与你格斗的人是否真的每战必败？经过你熟悉的机台，无意一瞥，竟有个分数竟是你努力也达不到的；一个你没见过的人来了，尽管你已使出全部手段，尽管你输在第三局，尽管他的血也不多了……而你“竟然”输了！

面子何在？所以，打街机时，我们应当闭口不言，面无表情？——据观察，此类“达人”称霸率高。

灵魂力量

相比街机效果更佳

大海盗赛尔邦迪斯船长得到了两把邪剑“刀魂”之后20年，所有去寻找“刀魂”的人其灵魂都被这武器给吞噬了。得到了“锻冶之神”启示的圣战士索非蒂亚与船长激战后，成功破坏了这把邪剑，但身受重伤，这时出现的“暗之狩人”泷打倒了船长，并拿起邪剑，救起频死的索非蒂亚离开……

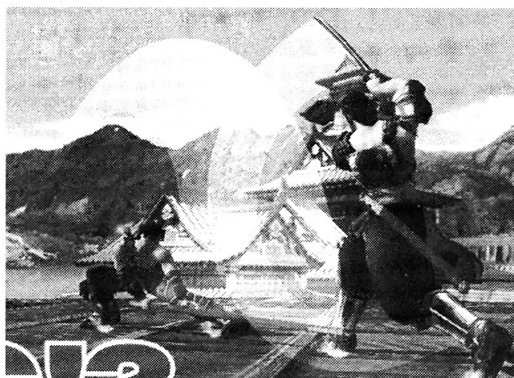
DC 厂商:NAMCO 类型:自由型FTG 发售日:预定99年7月



NAMCO加入DC的第一款游戏是武器格斗的杰作



↑这个角色叫“艾威”，街机中你看不到她的这条钢索。很明显，当钢索处于伸长状态时，其上衔接的各部分都被描绘得清清楚楚。甚至连剖面的颜色差异都十分明确。



品质超凡脱俗的游戏 积极的移植态度方可造就

画面扫描大概有15千赫、24千赫、31千赫几种，那么如果玩NAMCO的这款作品，建议大家选用31千赫扫描。如果您有DC、DC专用VGA转接端子、松下锐屏29P100G(29P100R亦可)或锐屏33，应可享受到超越RGB21针的HI END画面(31.5KHz)。目前世嘉的部分街机用得正是31千赫扫描装置。而DC版也会追加片头CG动画哦！

据NAMCO公司事业管掌取缔役石川祝男先生表示：“在去年10月6日表明加入DC阵营之后，我们经过一番检讨后终于决定——《刀魂2》是唯一的一款，能够将DC的性能完全发挥出来的游戏”。而对于有关DC的感想与制作时的方便性他们也谈到：“这是一台整体均衡性相当好的游戏主机，去年我们以SYSTEM12街机基板制作了这部作品，在那个JF候，举例来说，我们也曾经有过想要画出某种样子的背景、想要制作出某种风格的游戏角色、想要设计出具有某种特性武器的想法。在过去的硬体上，为了制作出我们心目中的理想标的物，我们都因为遭遇到某些困难而不得不放弃某些很不错的理念，而想不到今日在DC上，这些过去所作不到的部分居然都可以如我们所想像的实现了！因此我认为这将是一台可以将制作人员的功力完全发挥出来的理想家用游戏主机。“开发成员之一的二村忍先生发表了这一段感想。接着石川先生说：“刚才二村先生的发言还真是率直啊！”以上为TGS展上所录。

DC版强化了哪些要素？

开发人员正以DC的极限表现力为制作目标，除了街机版的风向要素，透过日光及打击特效而形成的阴影表现也另外经过致密绘制，还有角色身上的细小配件，以及雪花及花瓣的演出又会变成什么样呢？对此开发人员打算安排一些有关视觉表现上的设计。

●角色的造型设计：NAMCO煞费苦心，角色不分男女，或剽悍或妩媚，只要看上一眼，便会发现其在肌肉表现、服装质料处理上与街机的巨大差异。开发人员务求使之与理想中的人物更为贴近。

●背景：各角色主场在背景的建筑物数量上有了很大提高，地面等处也都加以重新绘制，变成了真三维游戏。各舞台不同光源的影响，都反应在角色的受光面与颜色上，这对习惯于PS互换板的开发人员来说是个新挑战。

●打击效果：铁拳玩家颇熟悉的命中、防御、特殊攻击时的画面特殊效果，也被这作品采用了。DC的光源表现十分突出，角色踏步时的灰尘，被精心绘制，特别值得一提的就是影子，武器的影子亦会随角色的动作而产生明确变化。

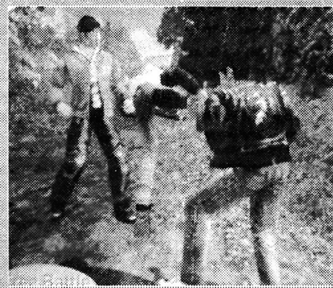
●浮点运算：尽管人类的眼力相当可怕，但对于1/60秒为单位描绘出来的流畅动作，两者却不能相提并论。

莎木(第一章)

自由战斗系统崭新

Free Reactive Eyes Entertainment，是一种全新的游戏类型，简称为 FREE。铃木裕老师的目标是“设计出针对虚拟世界爱好者的动作系统”，这其中很重要一点是“自由战斗系统”，这次我们先就这个话题进行详解。新系统今后会介绍。

DC 厂商：世嘉企业 类型：FREE
发售日：99年8月5日



针对初玩者的动作游戏！

基本上，本作只要使用一个按键即可决定拳击、脚踢、跑动等动作，这也就是玩家随着“在瞬间内表示在画面上的指令选项”所展开的 QTE(即时动作事件)战斗。

简单的说，自由战斗与 QTE 战斗的最大差别就在于“玩家能否主动指示游戏游戏主角的行动”。如果将自由战斗比喻作“VR 战士”中为了取得有利位置而移动、为了发动技能而输入各种复杂指令的话，那么 QTE 战斗就可以说是“要求如同电影效果般流畅的演出手法”，甚至可以说是“即使让不擅长动作游戏的玩家，也能轻松享受到激烈战斗的乐趣”。

仅以一个键所展开的 QTE 战斗，其最大特征在于即使不小心输入错一次指令，游戏也不会立刻结束（当然在某些特定场合会有例外情况），而是因此展开各式各样的分歧剧情。关于自由战斗与 QTE 战斗，请见图解。

●QTE 战斗



①对方走下楼梯，QTE 指示“A”，按指示办。如果成功便可打击敌人。

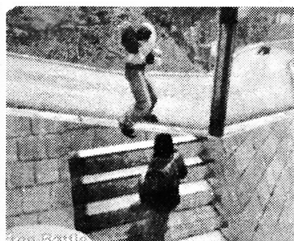


②成功输入！躲避，然后反击。接着剧情发展。



③不成功，脸上被敌人狠狠踢了一脚。





↑战斗舞台与真实世界一样，没有“限定空间和活动范围”之概念。本作的舞台亦有高低差，同时实现了多人战斗，现实世界中不是会出现多打一的情形吗？试着将对手一一打倒吧！

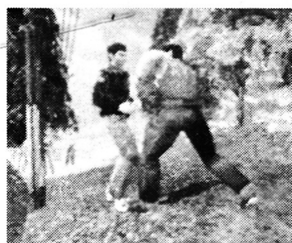
自由战斗&QTE 战斗？

●自由战斗





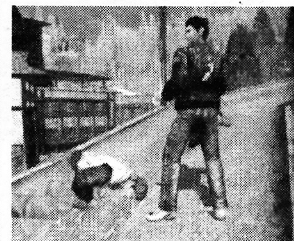
↑本作自由战斗中有 6 项规则，即拳击、脚踢、跑步、投掷、闪避、反击。属于全方位 360 度的完全自由、千变万化的战斗。同时与剧情相连接。图中为主角凉闪避。





↑自由战斗时，其他攻击方式以及连续技法基本与 VR 类似，属“键加方向”型，但进行了简化，无需记忆大量繁杂指令。铃木老师在对凉的动作进行设计时，请了中国河北沧州八极门传人吴连枝老师在日本唯一的弟子服部哲野参与了全程的演出，主角所有动作皆是为“莎木”而全新制作的，没有动用到 AM2 所拥有的庞大 VR 战士资料库。铃木老师说：“制作 VR3 时，许多想要改变却仍无法改进的地方，这次我们想借莎木来弥补遗憾。”图为凉在反击。





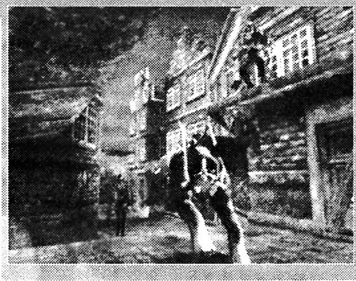
↑本作使用了多种世嘉研发的新技术，如图，踢对方的小腿迎面骨，他就会抱着小腿倒下去。攻击不同的部位，对手反应绝不相同。而沿这条路走到头，还可以看到水井、洗涤的衣物、三轮车等日本景色。

魔剑 X

阿特拉斯独家奉献

金子一马与冈田耕始在 DC 上发表的第一款 3D 冒险游戏。除了具备以"魔剑"为主角的奇特点子外,游戏的世界观,全多边形角色,独特系统均值得一看。本作在战斗、事件、剧情上全部以即时系统来动作,你将体验到逼真的临场感。准备好了吗?

DC 厂商:ATLUS 类型:AVG 发售日:99 年内发售



只有 DC 才能实现的期待大作,并非"女神转生"系列!

→这张图给人的感觉是背景非常复杂,空间感很强,人物设计怪异,气氛压抑。而完成版的画面将更加细致,人物的动作是每秒 60 幅。故事的舞台则由日本研究所逐渐扩展到中、俄、巴西等地。



故事简介

时间是近未来。怪病、水污染、恐怖分子横行天下,围绕着能源问题,那时的两个超级国家展开了谈判,最后无疾而终。

在这种态势下,专门研究"伊玛裘"~一种能够连系已被证实的精神世界与活在物质世界中的人类(实际就是人脑)的物质~的某日本研究所,他们利用伊玛裘来治疗精神病的研究计划"魔剑"也进入了最终的阶段。

在这个可能将人类邪恶的精神驱离的"魔剑"计划中,被称为"封剑士"的族人李飞爪为了让搭载着人工脑的"魔剑"伊玛裘觉醒而来到这里等待着。而所谓封剑士,是一个居住在中国内地,从远古以来一直守护着传承下来的"剑"之一族。这一族的人其体内所拥有的遗传因子是让"魔剑"觉醒的关键要素。

在研究员与被研究所长相模广光叫来帮忙的女儿:相模桂的守护下,一切为了让"魔剑"诞生而做的准备正顺利进行着,剩下来就是等着"魔剑"的觉醒了。

然而就在魔剑觉醒时,研究所突然被一神秘的武装集团所袭击。李飞爪为了保护相模桂而被杀害,这个神秘武装集团的目的是研究所长。

"由古代传承的血之契约",李飞爪告诉相模桂,"利用血的契约来取剑"。说完,李便气绝。目睹了一幕幕惨剧的相模桂,这时为了抗击来袭的武装集团,她取下魔剑……就在桂将"魔剑"握在手中时,剑感到了她体内的遗传因子而觉醒,然后开始融合……

重要词语简介

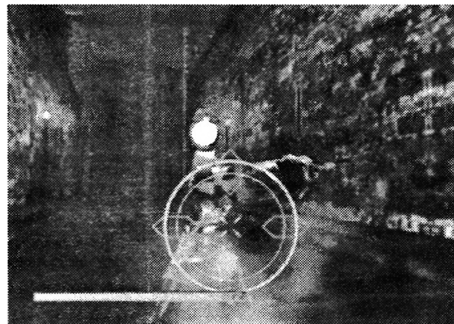
■伊玛裘:与"灵魂"相近。其存在已为医学界证实,存于高次元空间,非人类想像力所及。

■魔剑:游戏主角,是医疗器械。外型是为了自由切割伊玛裘,即此剑能切除病态伊玛裘。其中心部分装有人工脑,可进行一般常识思考,有感情。该剑也能对侵脑对象的脑部下达命令。

■BRAIN JACK(侵脑):此种能力能将他人的伊玛裘由脑部切除,用自己的伊玛裘操纵他人身体。因此魔剑可借侵脑这种能力来支配对方身体、能力与技巧。因此它可以让自己的身体变成对手所擅长使用的武器外形,让唯一能与自己融合的相模桂使用。在这种系统下,玩家将可利用各种不同技巧来战斗。

■封剑士:挺身拯救世界的种族,精神清高。

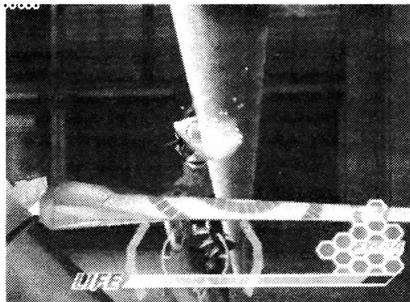
■三业会:武装集团,犯罪组织。原为封剑士分支。



↑这瞄准装置是"自动锁定系统"。玩家将某敌人视为目标,主角移动时,视点也会保持在面向目标的状态下进行移动。玩家可在 3D 空间自由作战。

X

→主角手中的魔剑正在防御。本作的战斗系统中最重要的就是"防御-回避"系统了。画面中蜂巢样的量表则是对其他角色进行脑内侵入动作后,持续按着攻击键经"集气"(系统之一)后发射的"集气攻击",如果按住达一定时间,魔剑将如飞行道具一般射出。



恐龙危机

丧尸刚走 恐龙又来

广大玩家喜闻乐见的"随风倒"型厂商，行踪果然飘忽，一会儿给DC推出各种作品，一会儿又给N64移植生化2，接着又在PS上推出一连串的大作，真是令人捉摸不定。这不，CAPCOM又宣布要将"生化危机3"在PS上推出。不过先来看看这个……



PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:99年7月预定

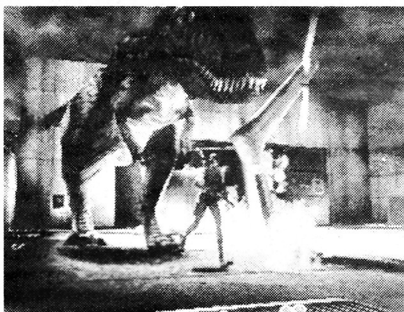
挑战PS机能，制造恐怖高峰，对手变成恐龙

这部作品仍然是生化系列的三上真司制作。故事是讲一个原被认为在研究事故中死去的博士，突然在某孤岛上的军事设施中展开研究，获得此情报的主角史拜奇，独自潜入该岛，进入某外国的军事研究设施。但没想到的是，这岛上竟好似地狱般……

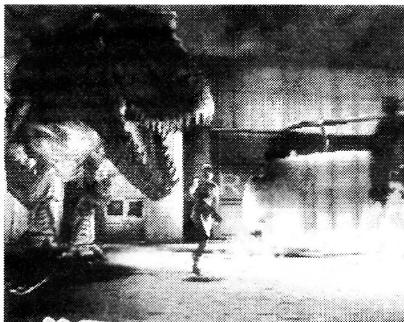
虽然制作人仍是三上真司，但本作的恐怖感却与生化系列不大相同，因为丧尸不同于恐龙，丧尸的动作缓慢而攻击力低，但在《DINO CRISIS》中，各种恐龙的攻击是非常迅速的，而且威力也大得多，这就使玩家始终保持"被人追着打"的压迫感。

本作的背景是即演算的，这也是与生化不同的地方，而且画面更加阴暗，主角在冒险的过程中困难更大，为了查清岛上的秘密，可能要付出生命的代价哦！

以恐龙为题材的游戏不少，世嘉的街机《侏罗纪公园》即令玩家感到恐龙的威力，本作在恐龙的种类与出现方式上，可说与《侏》有着非常相似的地方。这也仰仗PS机能比较出色，游戏出现的巨形恐龙，再加上光源处理，如果没有机能支持是不可能完成的。

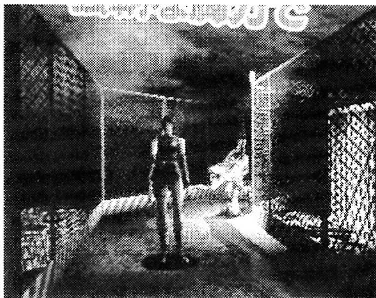


霸王龙压迫主角！庞然大物T－REX



←因为是霸王龙，所以根本没有其他办法，唯一的活路就是逃跑。T－REX的行为真是很难懂。

迅猛龙绝不放过主角！



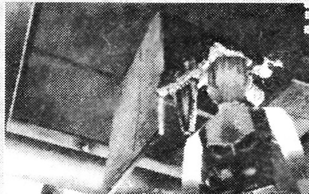


←↙正在逃跑的主角，被弹跳力极强的迅猛龙追击，看来难逃恐龙利齿。

●丰富的谜题和道具

同"生化"类似，主人公在冒险过程中必须靠草药来维系生命，可能是恐龙的攻击力太大吧，这回的药调合画面看起来更加复杂。同时主角在军事设施内部调查过程中，也要开动脑筋进行解谜，由于这次是真三维背景，空间自由度变大，必要的时候，还要使用大吊车才能找到活路，这时要对电脑中的相应菜单下达指令，然后CPU会启动吊车送主角上下。





←↖主角在行进过程中，有时会遇到两只或以上恐龙的追击，而且由于对手或弹跳力超强或行动迅速，玩家一瞬间的判断失误，就有可能GAME OVER。恐龙可从天井和其他秘密地点突然出现，但是如果你能充分利用道具，就可能死里逃生。

鬼武者

战国时代
风格独特

卡普空可说是AVG的大家，今冬他将发售一款与“生化危机”系列在操纵方法上十分相似的游戏，当然故事不再是丧尸和怪异生物，而是以日本战国时代为背景，敌我都以刀剑为武器，这种设计可能会对历史爱好者产生吸引力。

PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG
发售日:预定99年冬季



明智左马之助与战国魔人织田信长之间的故事

游戏以战国乱世期的稻山城为舞台，主人公是明智左马之助。主角在将敌人打倒的过程中，逐渐解开了隐藏其间的谜团。织田信长、齐藤义龙等等日本战国时期的人物，在本作中以不同角色登场。游戏的动作性比较强，刀枪间的斩杀非常豪快，在剧情烘托下，玩家将可体会到真实的战国时代存在感。

●故事背景：破解了今川义元的桶狭间奇袭后，得到了“天下一统”美名的织田信长，于第二年向美浓（国名）齐藤义龙所在的稻山城发动进攻。正当齐藤等众为此战役举行祈愿时，义龙的爱妹雪姬被某人掳走的凶报传来。很快信长军的攻击已经开始，稻山城内大乱，本作的主角，明智左马之助，为了救出雪姬，独自闯入敌军……



了和生化相同的假三维。之一。而从图中看似乎画面背景采用内斩杀敌人，动作性强是本作的特色←图为左马之助在燃烧中的建筑物

■明智左马之助：是明知光秀的堂弟，曾被引诱去做大官，但此人天生喜自由，且内心清高，故非常讨厌当官。一腔热血，正义感强。与雪姬算是表兄妹的关系。

■齐藤义龙：美浓稻叶山城的城主。历史上曾被认为是阻止信长踏入美浓的人，本作当然要阻止信长的野望。

■雪姬：义龙的妹妹。在本作中她发觉稻山城有奇怪现象发生，于是向左马之助求助。但与表哥碰面前却被神秘人掳走。何时她才能与主角再见面呢？

■织田信长：桶狭间一战胜利后，此人的性格变得残忍起来，将世上的人们当成玩具来戏弄。这样一来，他的结局会是怎样的呢？

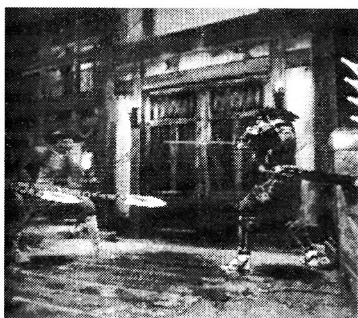
■木下藤吉郎：信长手下的一员武将，非常之忠诚。在随信长打仗的过程中，为了飞黄腾达而不择手段。最擅长出谋划策，在主角救人的途中，种种陷阱和机关正是此人所设，可说是专令左马之助头痛的人。

手起刀落之际，团团谜雾解开





←↑游戏画面非常细腻。昆沙门的像特别像那个练瞬狱杀的人。



←这正是一款3D RENDERING背景，POLYGON角色的游戏。游戏者的操作方法，如角色的前进、左右旋回方式等，与生化系列相同。相信广大玩家可在很短的时间内上手。

为了增加大作气氛，卡普空特别请来了人气偶像金城武参与游戏制作。首先，左马之助的动作部分，由金城武热演MOTION CAPTURE！其次，主角的配音，也由他来担当！另外，本作的企划ADVISER金城武参加预定！游戏中活跃的左马之助脸型和体形可说是金的分身。CAPCOM常务取缔役开发本部长冈本吉起指出金的游戏水平很高。



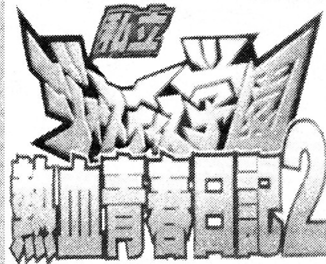
金城武

私立法律学园 2

迫力很大 笑料不少

大家已经知道卡普空并非一间很正统的格斗游戏厂商，在 FTG 中该公司喜欢加入一些搞笑因素。自从 CAPCOM 涉足三维基板游戏的开发以来，不断推陈出新，“私立 2”所传授的项目，可与一般学校不同，必令你斗志昂扬。

PS	厂商：CAPCOM	类型：FTG
	发售日：99 年 6 月（2CD）	

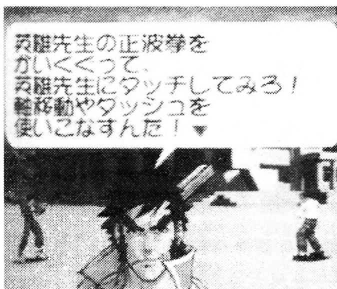


激动！白热的动作游戏！心动！学园的模拟生活！

游戏的副标为“热血青春日记”，其最引人注目的，就是玩家自己可以做出原创角色，来度过游戏中的模拟学园生活。本作更在此基础上进行加强，另外在格斗模式中，加入了两位主角和大量配角，令得游戏异常丰富有趣。

●在动作模式中，各种技巧与前作一样，要通过考验之后才会习得。游戏中，学校的“试练”并没有数字英文之类令人头痛的东西，而重点只有战技的习得！在格斗游戏中想要不用战技而获得胜利几乎是不可能的事。因此，必须设法克服试练的难关。

●所谓的学园生活，自然不外乎爱和友情的热血！学园生活是本作的主要乐趣所在。在学校里会发生各种事件，这些事件除了会影响自己的能力值外，还关系到和异性朋友之间的好感度。其中还包括一些有点敏感的事件哦！



←考验中的问题记得要预习，而且还要常常使用，才会印象深刻，然后，即可在实战中利用这些习得的战技将敌人打倒。这个游戏中的角色都被设计成有点夸张的样子，很有性格，特别是那个男教员英雄先生，人气度相当高。



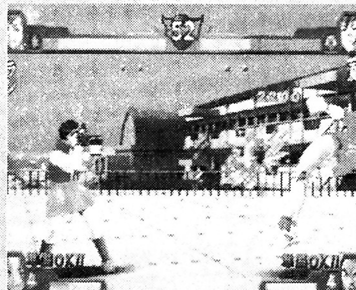
新闻社职员『兰』



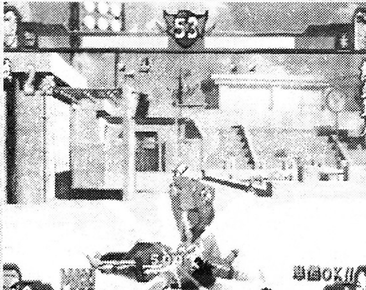
游泳社主将『流』

2 代中除了前作的 20 位角色，还增加了这两位。女的是太阳学园一年生，是主角“罚”的同学，校新闻社的摄影师兼记者，无时无刻不背着照相机；男的是五轮高中的三年生，不爱说话，但对游泳很执着，除此无其他爱好。

同时在“热血青春日记”的故事中，还增加了许多配角，其中有以前的太阳学园女委员长和修一。主角“罚”的妈妈也登场了。还有化学顾问和吹奏社员等人。



↑使用照相机，用闪光灯向对手进行必杀攻击。



↑按摩对手的心脏，进行溺水“抢救”，这正是流的必杀技之一哦！



热血、友情

在前作中有四个迷你游戏，本作增至六种。前作所没有的“购买部”也登场了，所以也能买到东西哦！但买东西时要消费你对战时积累的经验值，买了东西后就可在“附加模式”里看到许多新的画面，也可以听音乐！另外，女委员长的“相性诊断中心”这小游戏是对“双人协力战”时，主角和另一位角色的“爱的攻击”的相性进行诊断，相性越好则攻击威力就越大，话虽是这么说，但这体育系的委员长怎会……

修道院之谜

表情刻画相当高超

这是从史克威尔独立出来的以创作家为核心所组成的"SACNOTH"的第一款作品，游戏英文名字是"KOUDELKA"，本期先公开它的初步情报。而SACNOTH成立的宗旨及她与SNK的关系，我们也加以简介。

PS | 厂商:SNK发行 | 类型:RPG | 发售日:预定99年内



SACNOTH带来的令人惊异的高品质RPG



●可德儿卡(左):出生于威尔斯的偏僻村子，19岁，从小就拥有强大灵力，故被视为诅咒者而遭到吉普赛驱逐，有偏袒被歧视的人和不被爱的倾向。受到某亡灵的呼唤而前往修道院。●爱德华(中):伦敦出生，20岁。出身名门却从未尝到过亲情的滋味。是个利己主义者，浪漫又冷酷。这次为了确定某谣言而来到修道院。●詹姆斯:爱尔兰人，53岁，是个天主教神父。对自然科学无所不知，为了取回被人盗走的物品而来到修道院。

■STORY：这是位于英国威尔斯的涅梅东修道院，由于十六世纪所颁发的修道会禁令的缘故，因而成为寂静废墟的这个场所，在十七世纪的时候却演变成政治上监禁或处决罪犯和俘虏的地方。1898年10月31日，吉普赛少女，可德儿卡(即是游戏名称的"KOUDELKA")拜访了这间修道院，由此拉开了故事的序幕……

■游戏方法：玩家所要做的，就是操作可德儿卡和其他两位同伴一起探究修道院的谜团和解决各种问题，因此，必须擅用遗留在修道院中的各种道具、闪开种种危险陷阱、打倒恐怖的怪物、或者是帮助他人。而故事会随着目的各异的3位角色而衍生出复杂纠缠的情节，所以也会因玩家的行动而发生不同的事件。

■游戏特色：以可德儿卡为首所登场的角色全部用POLYGON描绘，完美呈现真实影像。而背景则很像生化危机那种。加之本作运用了堪称同业中最高水准的CG过场动画，在角色的表情和内心刻画上是完美的。战斗时是回合制。

SACNOTH究竟是一家怎样的公司？为何要与SNK合作？

该公司社长菊田玉树先生觉得："史克威尔这家公司的环境很好，在那里不但学到许多技术，也积累了不少游戏制作经验。因为业界流传着"所有不畅销的游戏都是一样的"，自己辛苦作了一套可以卖到20万的游戏，有人就会说了，'不错呀，下次也一样交给你来制作吧'，但下次未必会有如此成绩……那真是一种非常恐怖的感觉，就在想该怎么办的时候，突然想到何不另找一片天空？而且也想借此增加自己对作品的责任感。

不过虽然有实力却没有金钱资助。于是最后决定以投资事业的身份独立作业，而这方面得到了SNK的不少援助。SNK给予SACNOTH"出钱但绝不出嘴"的承诺，我们得到了相当自由的创作环境。成员上，主要是原史氏的5、6个伙伴，但通过诚心招募其他工作伙伴，现在有40人了。"菊田先生是该公司的总指挥、音乐和编剧负责人。

而从这部游戏中，玩家将可感受到该公司异常精湛的技术力。



●技术表现方面1:人物贴图效果真实
●技术表现方面2:角色嘴唇的动作与要说的台词之间紧密结合。"对到口型"。







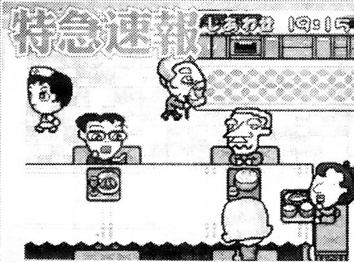


口袋家庭

家族庞大 融融洽洽

在 GAME BOY 上发售的《口袋家庭》，将全新在 PS 上推出！从爷爷、奶奶、爸爸、妈妈、叛逆的儿子，甚至到家中的小宠物，在这款育成家庭的模拟游戏中，玩家就要对这些搞怪大家族进行耐心细致的照顾。

PS 厂商：HUDSON 类型：SLG
发售日：预定 99 年 7 月

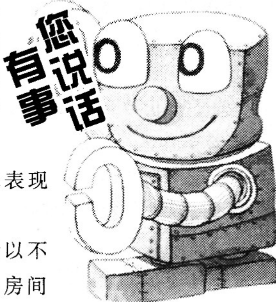


这款游戏可以偷窥到大家实际的生活丑态唷！

在游戏中，玩家升格扮演的是各家庭的大家长，要照顾各个搬到你家来的其他家庭成员。包括要监督他们的生活情况、求学、就职问题，甚至是小孩子出生时的大小事情都要一手包办。玩家可以以第三者的视点观察每个家庭中各个成员的生活喔！

但这个大家长的角色，游戏中是以一个机器人来表现的，玩家须得通过他对各家庭进行照顾。

搬来借住的人们并不一定都是同一家庭成员，所以不论是小孩的房间或是客厅，都要因人数来分配适当的房间给他们。而各个房间都可以依自己的喜好来进行改装。



↑以他的视点来观察。



↑搬家过来的角色们，每个人都有其独特的个性。而在游戏中出现过的角色，都可以在“相薄模式”里一一观赏。



有很多不同的方法来照顾各个家庭！

玩家要对各个家庭进行打点时，可以以三种不同的指令来执行。第一个指令就是“打电话”，玩家只要与各家族进行通话，就可以与他们一起玩小游戏。第二个是“送信”指令，大家长机器人会出来传话，并且会有要不要改建房间的指示出现。第三个指令是“帮忙做家事”，玩家可直接帮助某家庭作家事，如替他们捡捡垃圾或溜溜狗等等。

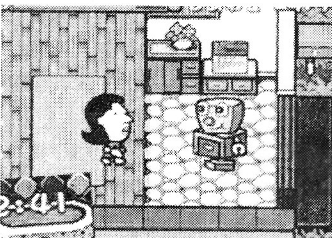
■打电话：此项指令除了可以在电话中与各家庭进行通话外，还可以游戏玩 4 种类型的小游戏！游戏的输赢，会使各角色的能力有所变化，也会影响到其成长状态。这四种游戏是分别是足球，格斗，拳击和赛跑，其中格斗或拳击时，将以机器人为对手，如果对手的体力减至 0 就可以获胜了。

■送信：玩家可以送出增建、改建、装潢三种类型的信件指令。当然，大家庭中由于结婚、生产等喜事而增加成员数目时，就要提供较大的房间给他们，要不然也可以进行房子的改装或增建。

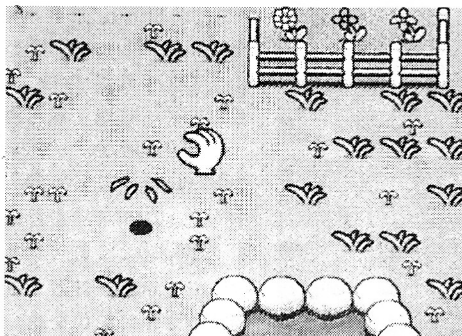
■帮忙打扫家庭的环境也是很重要的，偶尔帮忙除除草等。要是疏于打扫的话，可能某些家庭会出现“出走”的情形！他们自己只管享受，所以玩家可要勤于打扫哦！



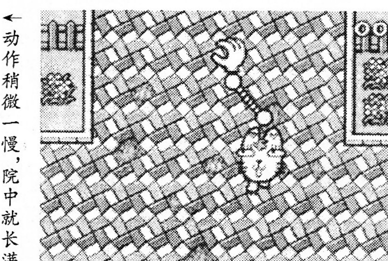
↑打电话让成员进行运动！



↑有关增建房间的事宜都可交给机器人，至于成员家中如何装潢，则完全可依玩家自己的喜好。



←动作稍微一慢，院中就长满杂草。



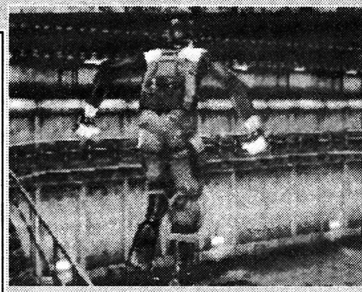
↑若拉扯宠物脖子上的绳子过度，立即 GAME OVER！注意要体贴地照顾。

SPRIGGAN

人气漫画 进军游戏

本作是一款改编自同名漫画的3D动作游戏。去年该作的漫画还被改编成电影放映。不过在PS版中，保持了原作的世界观的同时，在剧情方面增加了原创部分，给人以全新作品的感觉，而动作方面则要让任何玩家都能上手。

PS | 厂商:FROM 软体 | 类型:ACT | 发售日:预定99年夏季



全新的“SPRIGGAN”传说在PS上的演绎开始!

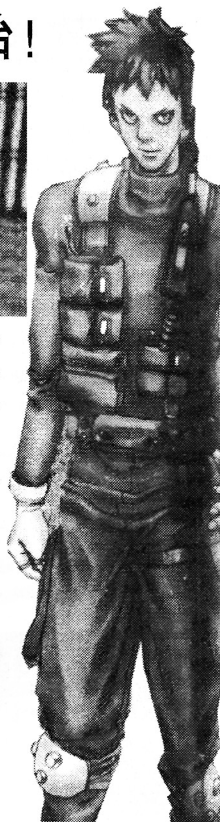
一块本来埋藏在深海之下的金属板，终于被人类发现。这块板的由来无人知晓，但从它上面刻着的古代文字来看，像是某时期所遗留下来的超文明记载，故这块金属板被当作“遗产”而加以保护，人们称之为“神之板”。但就在此时，出现了一股邪恶势力！为了阻止敌人对神板的野心，某企业组织设立了专门保护神板的S级特殊工作人员，这些保护者就是“SPRIGGAN”！

由于原作被游戏化，因此在情节上是推后了的。以原作终结后的时代为背景，共15章故事，由大友克洋来监修。

■成长系统：游戏中加角色育成要素，该系统可令主角通过战斗来提升等级。当玩家完成一项任务后，游戏便会对主角打出有点像经验值的分数，有了这些分数便可增加主角的能力，如：体力、精神力、攻击力、防御力、等待时间及命中率，等等。玩家则可根据需要来自行分配所得到的分数，令角色更有个性，游戏的趣味性因此而提高。



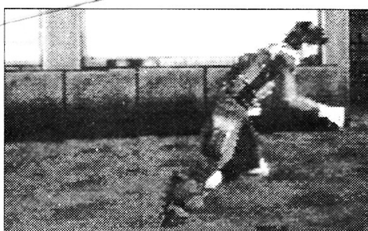
↑游戏的舞台是全多边形的，玩家要操纵主人公大规达树来执行某项任务，游戏过程中更将感受到有如FTG的许多种动作。图中敌人的体力表在画面下方。



战斗场面火爆，战斗方式多样!

身着AM SUIT的主角，将可以使用各种武器对敌人进行攻击，包括匕首、手枪、冲锋枪等。此外，长于精神力的大规达树更可以使用“精神波”等特殊攻击，如必杀技“ZERO BURST”。另外，由于是三维背景，所以游戏提供了可供确认位置和地形的地图，要有有效利用此功能。还有就是在面对多个敌人时，主角可以进行“紧急回避”的动作。

主角为了保护遗迹而执行任务时，将会遇到非常多的陷阱和机关，这就需要玩家有冷静的判断力。希望大家都能在巨大阴谋中培养出来一名少年战士！



●大规达树有精神控制本领，原本是“SPRIGGAN”的工作人员，为了成为该组织的合格战斗员，正接受一项最终测试



↑用武器攻击时画面出现特殊效果。其实身着AM装的主角，还有强于常人的弹跳力，因此可对敌人进行格斗术的打击，如“跳跃重脚”。



这时应紧急回避



打不过，可以跑

AM SUIT 战斗服健在!

看过漫画的人都知道主角“御神苗”在作战时都会穿着一件以超古代文明技术制作的战斗服：AM SUIT(ARMOURED MUSCLE SUIT)。这件由特殊金属（亚特兰帝斯大陆开采的合金）及人工肌肉组合而成的战斗服，其防御力和耐热抗压值将比正常装甲增加30倍，因此穿着者的战斗力会大幅提升。这种服装还有提高精神力的功能。

本作的主角“大规达树”与“御神苗”隶属同一组织，他也穿着AM SUIT的战斗服。不过，游戏中的AM SUIT分为“攻击型”、“防御型”和“速度型”三种，玩家需要在战斗前为主角选择合适的种类，像“防御型”可能会影响到角色的精神力发挥。不过AM SUIT在性能表现上也会依据角色能力值的高低而呈现3个阶段的变化。

捉猴啦(暂名)

反应不快 请勿游玩

你知道捕捉一大群活蹦乱跳的神经猴子们是怎样的感觉吗？本作即是这样一款另类的游戏。为了不让猴满为患，玩家必须要竭尽所能来完成每一项艰辛的任务。同时本作也是SCEI第一款专门针对DS震动手柄而制作的游戏。

PS	厂商:SCEI	类型:ACT
	发售日:99年6月	



需要反应力全开的动作游戏

故事介绍

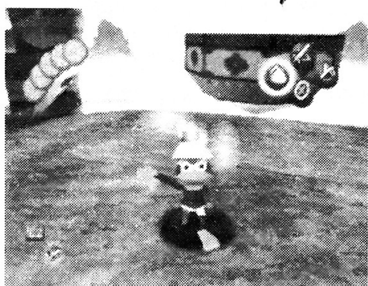
某天，小翔与小广一如既往跑到博士研究所游戏玩，没想到一群头上带了装备巡灯的帽子、穿着内裤的猴子居然占据了研究所，正企图发动时光机器。

这些猴子因为得到了博士尚未完成的发明品——可以激发潜在能力的“极限头盔”，而推举一头拥有高度智慧及超能力，刚从动物园逃出来的猴子史派达为领袖，组成最强的猴子军团。

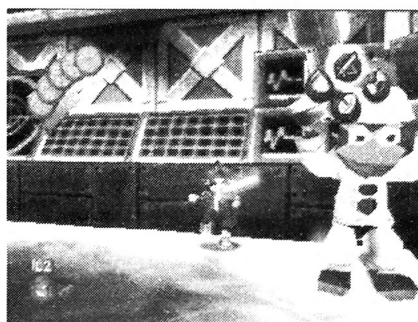
当博士惊觉不对的时候，马上叫小翔等2人快逃，可惜猴子们已经发动了时光机器，小翔与小广也被分别传送到不同的世界。当小翔在时空间飘流时，博士突然联络上他。

博士说：“这下子可不得了了，猴子们已经穿梭于各个时代了。这样下去地球的历史将会逐渐被改写。小翔，快点用‘捉猴网’把所有的猴子捉回来！”

就这样，小翔开始了一趟手里拿着乱七八糟机器(博士送来的许多发明物)的超时空捉猴之旅。



众多玩家在东京电玩展上亲身体验下，表达出“哇！抓到猴子的那一瞬间，真是太过瘾了！”、“动作成份非常的高，如果反应不够灵敏的人，是会落空的。但真的好玩”！本作相当值得玩家期待。



●基本上，要从屏幕右上角的工具中选择其中的一种，对顽皮的猴子进行收捕捉。图中的主角手里拿的是电光剑，也可以选择捕网等，但反应一定要快。

本世纪第一款全针对震动手柄的专用游戏

所有使用震动摇杆的玩家，一定都会发现为何从来没有同时用到过那两颗大大的3D类比摇杆呢？除了玩赛车游戏时会使用到左边的3D摇杆，或者是之前的世界校友棒球3有使用右边的3D摇杆外，就好像没有一款完全针对震动摇杆所设计的游戏了。

而如今，“捉猴啦”是完全针对DUAL SHOCK手柄的游戏，玩家除了要用3D摇杆来移动外，更需要用它来捕抓猴子。这样看起来是不是趣味性十足呢？

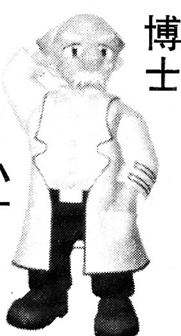
●如何才算过关？非常简单，玩家只要抓住超过规定数量的猴子，即可过关。●AI系统？猴子相当聪明且多变，他除了会到处乱跳之外，当你要抓他时，CPU则会帮他开启高智能的AI人工智能，此时猴子们就会变得灵活异常。说不定玩家还被被耍得团团转哟！



小翔



小广



博士



BOSS スペクタ 史派达

游戏基本操作指令

■3D类比摇杆：

①左边的：角色移动(按住操作杆，可让角色趴下、卧地前进)②右边的：使用武器

■R1、R2：跳跃(可于空中进行二段跳)

■L1、L2：摄影视点转换

■十字方向键：操纵摄影视点

■□△×○：更换道具

每夜一游/责编小天天



■朱卫强绘图

■天师：你好！

我以前很多较高的分数都没有记下具体的数字，所以拖到这时才给你写信。希望此栏目能永远保持下去，我们辛苦练成的一身“绝技”才好有用武之地。

●《96》 ➡1007400⬅ 泰利、镇元斋、不知火舞

★福建南安 雄据一方的 吕振翔

■天师：你好！

本人见“榜”十分热乎，便也想来占一席之地。

●《合金弹头 2》 ➡5078579⬅

未用任何无赖法，如果有假，让我的 FC 自爆，SFC 烧毁，PS 进水，且永远买不到 DC。

●《天草》 加尔伏特(修罗) 7 分 5 秒，三次断末，一次小狗出现

●《98》 八神、拉尔夫、草雉三人，连败 34 个对手，反正我出街机厅门时满脑子都是八神庵的笑声。不是这条是否符合条件。

●《红狐战机》 投币进去，10 秒后 GAME OVER。老板的心比众小编们的还黑。众小编心多黑大家心知肚明。

★浙江宁波毛衙街 王晨

天语：打到五百万的都是高打，可这游戏是要结合难度来看的(LV7 时当然分数低些)。连败 34 个对手真是闻所未闻！投币 10 秒 GAME OVER，也算是老板对你独霸某些机台的一种惩罚吧。

■天师：

我是桂林玩友，别的游戏不说，“圆桌武士”已打了三年。看了 3 月杂志后，又奋斗十天左右，该记录已破。626210 是我的成绩，我估算可最高可至 65 万以上。双打目前尚未最佳合作伙伴，但我一样有信心破掉榜中的纪录。详细得高分法我已附上。

●《铁甲英豪》 ➡962470⬅

目前正向百万努力！！★桂林 王勇发

■天师：我对 SLG 非常欣赏，像武装雄狮、合金装备、GT 赛车这些 SLG 非常具有挑战性。今度我提供最新“武 2 代”数据。

●剧情模式：各难度通关。以下为单独出击(无僚机)的战绩。

EXPERT 难度，第一关击坠率 94%，55428 分；第二关 61%，26120；第三关 58%，20124；第四关 84%，30923；第五关 58%，14989；第八关敌机击破！17295 分。★上海读者 林谦

■天师：你好！

不知我的投稿方式是否错了，可是只要你看了我纪录后，应该可以将我的纪录“封神”的。以下全为街机。

●96 特瑞 ➡105 万多⬅ ●96 强化版 安迪 116 万多

●97 雅典娜 ➡707300⬅ ●98 真.七枷社 ➡569800⬅

●圆桌武士 持刀武士 85 万多(天语：超纪录 23 万多？不过，只有准确的——精确到个位的分数才可用神雕护法。再打一次吧！写出详细分数寄来，否则，还是你来封我吧！)

号外篇：

圆桌武士的得分最多之办法：打完四个小兵，在 VS 中等铁甲武士或 BOSS 的最后一点血时用保险(刀 + 跳同按)或放马将其杀死，则可以获得 4 倍的分数，如某铁甲兵是 1200 分。而你先前已杀死 4 名小兵，接着把两个铁甲兵打得只剩一点血然后用保险击死，则分数为 1200 × 4 × 2 = 9600 分。同理，将 BOSS 们也 × 4 所得的分数自不可与通常同日而语。

★广西南宁 唐雷(TL)

天语：读者寄来的成绩在真实性上没什么问题，但要精确。另外，以前误把圆桌武士的出品时间推后了一年，应是卡普空 1991 年的街机。还有，台湾省的 IGS 又推出了一个《铁甲英豪》，可说是对 CAP 这部作品事隔 8 年后的一次明确的“翻版”。



■天师：你好！

1945 二代已经出了一年多了，相信大家都打通第一轮了吧？看着一代在我国那么红火，相信二代也不差。对了，顺便说一下，一代最高纪录是二周目全翻，1685800，我一日去机厅，见一代纪录为 2 - 8，1725300，虽然不是我打的，但是封神纪录应是最高最好的，这样才能有更好的成绩，本人打一代极差，最好一次 BF - 109，2 - 3，1030600。我这次是冲着二代来的，写了点小经验，我最好的一次上到 2 - 5。★南京 李伟

(天语：看来我这一代的 2 - 4 震电 106 万、0 式 110 万的“天才打击者一级”称号(彩三日版街机基板有等级评定)应是“极差”喽！)

■天师：你好！

个人观点认为，封神榜的复活将使杂志内容丰富，它将极大程度地鼓舞玩家提高水平。记得当初知有人玩拉力，沙漠记录是 53.27，三圈 2 分 42 秒 29，我们几个拉力迷表示怀疑(其实是井底蛙，认为只要一次不撞就是最好成绩了)，后来一直努力而无法超过，曾经放弃。后又得知世嘉公司要将拉力 1 的沙漠赛道在 DC 上重新演绎时，我重燃心中战火！！经过无数苦练和失败后，终于超过这一纪录，只记得刷新的一瞬，双手发抖，双足狂蹬(不明白者请见 97 中 TIME OVER 后失败的蔡宝健)，连签名都忘记。另外我建议开办拉力培训，开辟 DC 专栏(让 SEGA FAN 饮鸠止渴)。听说 VR3 回到了 16 位机水准，而小天天说 VR3 多边形 OK？我头都大了，本来想春节买 DC 的，请对广大读者(至少是世嘉迷)解释一下。★广西博白县 王肖珂

天语：“比成绩”这一形式在日本的《FAMI 通》杂志上以“点取道场”名称出现，这一栏目日本许多杂志都有。应广大读者要求，现正筹办拉力班。拉力爱好者可寄成绩或写些技巧，日后刊登。不知王读者是否已购入 DC？从 NAMCO 精心移植的“灵魂力量”来看，DC 的多边形能力确实算得上“OK”。





厂商:SEGA
出品:1999 年 3 月
类型:SPG(ACT)
基板:MODEL3

VR 射手 2 '99 版

凭借着出色的创意，KONAMI 以 BEAT MANIA 系列雄据街机榜首位达数月之久，不过世嘉推出了 99 版的 VR 射手 2 后，情况又发生了微妙的变化。

以火爆的画面，炸裂的音效，滑爽的操作深得机迷喜爱的世嘉 VR 射手系列，一向追求真实。

据 VR 射手系列的制作人三船敏介绍，相对于 98 版，新作能够让人看得到的变化有：依最新资料重新绘制的球场、视觉画面的改变、增加三支队伍以及可连续变换攻守阵型的系统等等。至于其他的部分，虽然不起眼，但对于游戏的进行仍有一定的影响。只不过，若硬要用文字来说明的话，是完全无法交代清楚的。比如说，互相接应传球的反应变灵敏了，或是复合性战术切换等等。因此，老玩家应实际用心去感受一下。

新队伍有去年世界杯参赛者牙买加、智利、澳大利亚三国，另外还追加了两座全新的球场，同时拿掉了原作的两个小球场。这新球场中，一个是观众席前驾设有铁丝网的独特球场，而另一个则是以石材建造，仿佛是古罗马的竞技场的超大规模球场。连前作中所没有出现的球员出场画面，也被完美的呈现在玩家眼前。

凭借着强大的基板和丰富的经验，世嘉制作游戏之细，几达无以复加之地步。光头佬齐达内，穿着某公司的顶级球靴，在 98 世界杯决赛上令友邦惊诧的同时，不但使那体育用品公司的股票↑2.8%，更使自己的形象在 SEGA 的游戏中得以强化。当玩家选择或是遭遇法国队，都可看到一个谢顶的球员满中场跑。以小见大则知各队主力选手之尊容和特征都被世嘉“低调处理”了一下，虽是低调，但能让玩家一眼便知那人是谁。与若干跨国公司(均为 W 杯正式赞助商)和日本著名企业协议之后，99 版射手 2 的背景广告版更加过分，不但场边立满牌子(含桔红底色的 DC 广告)，连观众席中都是；且无论是哪国的球队，队员们脚上一律装备统一品牌的球靴(有两种款式，皆含 PREDATOR 猎鹰功能)，包含三色球在内，都被世嘉描绘的逼真无比，这在任何街机游戏中都是罕见的(极易令人产生出“世嘉收受了他人尤其 FIFA 老朋友某 A 公司的铁”之幻觉？)。

98 版中倍受好评的战术切换模式，新作中作了改变。前作中即使玩家已经下令变换全队队形，但在画面上却看不出队形有什么明显变化。99 版则是将每个队形的变化，完整地呈现在各位玩家面前。比如说，4－4－2 转为 3－5－2 时，玩家将可在大屏幕上看见球员们变换队形时的动作。迫力之大，一定要亲眼看一看。

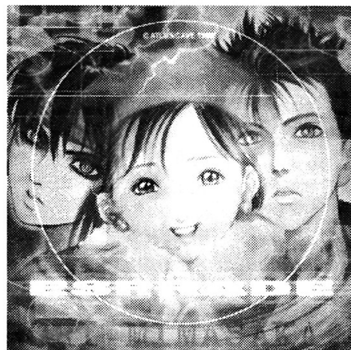
各队的阵型，以及每位出场选手的能力指数，均以 98 世界杯赛结果为准，因此能够忠实地反映球队特性及球员实力(难道一支队伍只要有像图拉姆这样的后卫，便攻它不破了?)。由此可知，去年出尽风头的足球强国，在 99 版射手 2 中，实力应该会有相当地提升，像克罗地亚队。

由于是 MODEL3，所以在画面中将每位选手的小动作都忠实地呈现出来。连和其他队友之间的互动(如打手势)，也是一览无疑。而射门前的肢体动作，更是比 98 版还要精致、细腻。这里已没有了自由度或真实度之类，搞不好会让人误认为是在实况转播呢！除了新队伍和新球场外，还有许多小地方也做了体贴的设计。首先发现的是队伍选择画面的变化；甚至连出现了最佳射门时才会显示的小奖杯，也已换成了黄金球靴。这些，正是游戏制作人员的努力结果。对了，游戏中所出现的文字也有变化哦！

人们都认为 KONAMI 的家用机作品不错，最近又看到了 N64 上的一个足球，是欧版的，好像还得到了某英国发祥的体育用品公司的授权(即斥资八千万美元赞助八年阿根庭国家队的某 R 公司)，不知是哪家出品？不过，像射手 2 这样的游戏，恐怕两年后，才有移植至 DC 上的希望，因为它的吃币率一直中等偏上。

天师同志：本地机厅中的 98 副标题一律不是“DREAM MATCH NEVER ENDS”，居然是什么“THE SLUGFEST”？另外我在 98 中用大门的超杀←↓→←↓→D 将玛丽搞定时(当时玛丽已是那队中最后一人)，画面正在变白消失之际，我快速用追打超杀←↙↓↘→D，居然成功了！画面又一次变黑，抓住她时，屏幕左上角和右上角出现了大门和玛丽二人的头像，真不知是怎么搞的。(重庆江津 八枷社)

八枷社：你好。你们那里的是美版 98。而后一种情况也是正常的，相信其他玩友也有遇到。至于你提到并向读者推荐的 ATLUS 的那款射击，98 年出品的，靠吃金块补充能量槽才能放保的那个，请见图，我也不知它的名字。这款射击，我认为，它在敌我双方的设定上摆脱了“飞机”这一千古不变的题材(有点像 GUNBIRD 系列)，所以夸张、有趣。开始时那一大堆飞人，在空中施展马戏团中的各种花样，对基板的要求不低。但是除了系统上的变化外，这款仍有些“以闪避而非以射击为重点”的游戏，与首领蜂系列是相似的，这是 CAVE 的特色，他们追求并且得到了那种感觉。以致于 PSIKYO 系列的新作都有些向他们看齐。





ESPRADE
厂商:ATLUS/CAVE
出品:1998 年
类型:STG(纵版,宽幅)

秘技天地 秘技偏方

☆主持人:风马

PS 全球力量~新战斗国家 FP 4

两种隐藏的兵器:在兵器生产的选择时,同时按住 L1、R2 两键再决定,就可以生产"X—35JSF"战机和"SS—1 C SCUD B"导弹;另外,同时按住 L2、R1 两键再决定,还会有其他隐藏兵器出现。

北京 觉得现代兵器打不过骑兵的 风马

PS 怪兽农场 2 FP 5

发现新怪兽:首先,让怪兽的等级在 D 以上,人气要在 40 以上;然后,6 月的第一周会发生前往火山冒险的事件,参加冒险前往火山后,可以看到火之鸟飞翔的场面。在那之后再次进入火山的话,会变成寻找道具的画面,里头应该可以找到一个名叫"**ほのおの羽根**"(火焰之翼)的道具。将这个道具带回去,在公园的怪兽工作室和其他怪兽(随便哪只都行)合体,在这个时候使用"火焰之翼"的话,一定能生出火之鸟。

火之鸟的成长类型属于"晚成",能力值在第二、三年急速增加。训练请以"猛勉强"和"**めいそう**"为重心进行。这是因为火之鸟的参数值上升速度及学得的必杀技和它聪明与否有很密切的关系!此外,火之鸟擅长在火山修行,为了让它学会超必杀技并且提升它的耐久力参数值,请多让它在火山磨炼。还有在大会的时候,尽量用聪明类型的必杀技战斗,对提升等级颇有帮助。

北京 "使用风马,一个顶俩"之 风马

PS 战斗昆虫传 FP 4

在模拟地图轻松获胜:在和昆虫开始战斗的模拟地图,同时按 2P 的 L1、L2、R1、R2 和方向键的下和△键,战斗会在一瞬间取得胜利。

自由改变日期:在左上角显示日期的城镇画面,同时按着 2P 的 L1、L2、R1、R2 四个键,并移动方向键的上下,即可随心所欲改变日期。

增加 POCKET STATION 的道具:在 POCKET STATION 的道具使用画面,同时按 2P 的 L1、L2、R1、R2 和方向键右和□键,如此每按一次会增加一个道具。

北京 认为哺乳动物斗不过昆虫的 风马

PS 成为魔法使者的方法 FP 6

在迷你游戏中赚钱:在街之森的广场中,多和通行的人谈几次话看看。这样将会出现一名大叔,可以和他玩迷你游戏。如果能从 20 张卡片中连续选出相同图案的两张卡片,将可获得 500 枚金币。此外,卡片的图案可当魔法的素材,完成一对即可获得材料。

北京 尚未转职为"魔风马"的 风马

PS 魔幻水滴 3 FP 5

可以使用 WORLD:不论使用任何角色,接关多少次,将"BATTLE MODE"通关;如此一来,即可在"BATTLE MODE"和"SOLO PLAY"中使用 WORLD 了。

改变角色的颜色:在角色选择画面,按 START 键前先移动方向键的上下即可改变角色的颜色,这招可以在 BATTLE MODE、SOLO PLAY 及附加模式的照相馆中使用。

不一样的结束画面:在"OPTION"模式中,把角色设定成"**ちびキャラ**",将 BATTLE MODE 通关,就可以看到附带四格漫画的结束画面,和平常所看的不太一样。

出现许多隐藏问题:在"PUZZLE TRY!"模式中,连续答对 6 个等级的问题的话,"**れべるせれくと**"显示 WORLD 便能玩另外 30 个隐藏问题,难度更高,相当值得去挑战!

隐藏角色出现方法:将难度设定在"普通"以上,将"**おはなし**"模式通关后,即可使用所有的角色(除了**ブラックピエロ**和**ストソグスおやじ**)。

北京 不习惯下方出东西的 风马

PS 波波罗克 FP 7

濒死一击:在战斗中按 L2 键的话,通常攻击全部会变成濒死一击,不过敌人的攻击亦因此会变成濒死一击,所以一定要记住只在我方攻击时才按 L2 键哟。

北京 因此秘技而占尽便宜的 风马

风论:大家还记得"古老的封印"中的按右键的战斗技巧吗?这是一条相类似的技巧。我个人觉得这是一种不负责任的秘技,使游戏中的不确定因素几乎丧失殆尽,少了很多乐趣,不过对过关到是很有帮助。

PS 兰古瑞萨Ⅳ&Ⅴ FP 5

隐藏商店:在购入卖出的菜单时输入 R1、↓、L1、↑、□、×,会出现完全版的隐藏商店。

选关模式:在游戏中进入存储画面,将光标停在任何一关的记录上(不要停在 CONTINUE 上),输入□、↑、R1、△、↓、SELECT、○,即可选关;若输入←、□、△、SELECT、L1、→、R1、△、×,则出现完全版的选关。

全部魔法:在战斗中将光标停在人物身上或会魔法的召唤兽身上,输入 SELECT、SELECT、×、×、□、□、×、△,就可以获得全部魔法、召唤魔法、MP99 的效果。

魔法效果的加载:将光标移到任何一个人物身上(不论朋友或者敌人),输入○、R1、L1、↑、△、□、×,就能将魔法效果加到该人物身上。

北京 邹晓宇

PS 勇敢的剑士·武藏传 FP 7

快速加钱法:在游戏第一章的雷神塔中,有飞出的鸟向武藏攻击,干掉它们会有大笔金钱,十几个回合就可以上万,这样在游戏的第二章会有大用处。

四川新江 永远支持 SQUARE 的 周舸

PS 雷盖亚传说 FP 7

只赚不赔赌钱大法:在赌搏机前就可以使用此招,具体如下:按键时,□、×、○同时按,这样可以适当减少转轮的偏差,连续按键,绝不能停;当按到二个拳头或二个脚连成一线,此时游戏中应会有人叫一声,听到这种声音后千万不要停下,再连续狂按。直到最后,总会有一次转到三个拳或三个脚,接下来就要看你的造化了(三个拳头转三次,三个脚转一次,每次转到的三个数字相乘即为所得的 COIN 数)

注:赌场中这个最赚钱。笔者有一次在 2 分钟内赚 700 多个 COIN,当然这也需要一定的资金和 SAVE/LOAD 大法。

上海 黄剑钦 Puck

PS 玉茧物语 FP 5

稳藏森林:通版之后,看玩结局画面,记录之后,关机重开,读取记录,就会来到"族长二"的大殿,进入左方的门中,就会来到另一个森林。

巧闪魔兽:游戏中有一些比较爱睡觉的魔兽,对付它们,只要按方向键从它们身边走过既可。

增加封印成功率:有些各别魔兽,比较不老实,会撑破你的封印,但只要你在封印时连打"○"键,就可增加封印成功率。如果你想节约时间的话,可将其精神力耗光(或吸光),对其封印,只要你手按键的速度够快的话,就会成功。

北京密云 付杰

PS 洛克人 X4 FP 4

巧打"幽灵":打通前八个"老 BOSS",便会出现加关,而第四个加关的 BOSS 是一个手拿"死灵刀",身披黑衣的"幽灵",变身前比较容易,用洛克人

装上"火龙"向上的打的火炮，站在中间，打他两次后立刻跑到左/右边，等他第三次出现，然后爬上墙的顶端，等他冲过来从他的头上跳过去……如此不过两三次，他便会变身，用洛克人的能量炮打他，他第三次跳起时用冰封住他的四个镖……循环七八次，他便 OVER 了。不过最好有个加血罐，否则"拼"不过他。

北京密云　付杰

PS 战争游戏 FP 7

选关密码：

IORAD：

第 2 关：○×○ ○×× ○×○　第 3 关：××○ ××× ×○○　第 4 关：○□× ○○△ ○×□

第 5 关：△×○ ○×× □△○　第 6 关：□○○ □○× ×○×　第 7 关：□×× ×○□ ○×□

第 8 关：○○× □□△ □□○　第 9 关：□□○ △○△ ×△△　第 10 关：×△○ □○○ ○×□

第 11 关：○□△ ×□△ △△□　第 12 关：△□○ ×△○ ○×□　第 13 关：□□△ □△□ △×△

第 14 关：××○ △×△ □×□　第 15 关：○□○ ×□× △○×

WOPR：

第 2 关：○×○ ○×○ ××○　第 3 关：□△× △×○ □×△　第 4 关 ×△○ ××○ ○○△

第 5 关：○○□ □○× △××　第 6 关：×○× △△□ ○×△　第 7 关△△× ×□□ ××○

第 8 关：□×○ △×× □○△　第 9 关：□○△ △×○ ××○　第 10 关 ×○□ △○× □×△

第 11 关：□○× △□△ □○○　第 12 关：×○△ ×□○ ×□○　第 13 关 ×○□ □×× ○×○

第 14 关：○△○ ○△□ ×△□　第 15 关：△□△ ○×□ ○○□

江苏无锡　龚琰

SS 真说侍魂·武士烈传 FP 5

隐藏剧情：将"邪天降临之章"和"妖花恸哭之章"全都穿版后，就会有隐藏的剧情，其中包括回答关于烈传的问题等，烈传迷千万要看看。

江西南昌　期待 KOF 烈传的　严俊

SS 新主题公园 FP 7

宰客大法：首先将须宰客的店(如冰激淋)的售价降为 0(以便使无钱客光顾)当有人来买时，突然提高价钱，多高都没关系，这样当其离去后，你的收入就会随着你的定价而暴涨，再调低售价，等待下一批顾客，最好在通路上设上箭头，这样顾客因为出不去而越聚越多，光顾你的店的人就会一批接一批，最后你连抓痒的机会都没有了。

江苏南京　刘勇

SS 超级机器人大战 F·完结篇 FP 5

究极 LV：首先提升主舰朗德贝尔的等级，提升其运动性并追加最好的提升运动性的道具，提升上限。切勿改造甲儿的万能侠系的机体(HP 除外)。这样，在任何一话中，让主舰用地图兵器攻击"**メタス**"和"**ダイアナンA**"(主舰最好停在补给地形上)，使其互相修理，可迅速获得究极 LV(40 或 99)。另外，若带有补给 EN 的机体，则可从旁补给"**メタス**"等移动后消耗的 EN，以提升等级。运用此法可在"完结篇"中第一话就拥有**メタス**的机师、**ダイアナン** A 的机师、两架补给 EN 机体的机师及超电磁 V 的第四机师**ちずぶ**"这 5 人的"究极 LV"。建议留取的敌最后一架机体：①无法对空的机体，用四架飞机将其包围，其余机体撤出其火力范围，即可安稳炼级了。②弹药有限的机体，某些机体其弹药仅有 4—8 颗，待其用完后便可安心炼级了。③移动性低的机体，用一移动性高的机体带着它满世界转吧，即可省去战斗的切换画面，'完结篇'中的常用方法。(注：以上几架练级机体"运动性"、"界限"、"装甲"越低越好，"HP"越高越好，此法开始时费时，但当拥有究极 LV 的机师后，级别的提升就越来越快了。高达系天下无敌)

江苏南京　刘勇

想对风马说的几句话：97 的大蛇实在是太弱了；SRWF 的 BOSS 太不耐打了；灵魂黑客中的高等魔物太难合了；格兰蒂亚战斗中的读盘太令人讨厌；新主题公园中宰客实在是太狠了；光明力量 3 拖得时间太长了；恶魔救世主的动作太柔和了；X—MAN 对街霸中空防太令人头痛；足球 RPG 中读盘时间太长了；日语单词太多了……バイ一

马语：干脆就叫你"刘太太"吧……

ARC 98 格斗之王 FP 4

特殊开场画面：在"98 格斗之王"中，当某些人物对战时，是会有一些特殊的开场画面的，就象"97 格斗之王"一样，不过这次就增加了很多。下面我将之公诸同好：

草雉京 VS 草雉柴舟、大门五郎、二阶堂红丸、八神庵、神乐千鹤、矢吹真吾、Shermie

二阶堂红丸 VS 草雉京、大门五郎、所有女性

大门五郎 VS 草雉京、二阶堂红丸

Terry VS Mary、Andy、Shermie

Andy VS Terry、不知火舞

东丈 VS King

坂崎良 VS King、坂崎琢磨、Shermie

Robert VS 坂崎琢磨、椎拳崇、Shermie

百合 VS Leona、坂崎琢磨、二阶堂红丸

Leona VS Clark、Ralf、海顿、陈国汉、八神庵、雅典娜、椎拳崇、金家潘、二阶堂红丸、百合、蔡宝奇、矢吹真吾

Clark VS Leona、Ralf、海顿

Ralf VS Leona、Clark、海顿

镇元斋 VS 雅典娜、椎拳崇

雅典娜 VS 镇元斋、椎拳崇、二阶堂红丸、Leona

椎拳崇 VS 镇元斋、雅典娜、Robert、Leona

神乐千鹤 VS 草雉京、八神庵、大蛇一族、二阶堂红丸、比利

不知火舞 VS Andy、二阶堂红丸

King VS 东丈、坂崎良、二阶堂红丸

金家潘 VS 陈国汉、蔡宝奇、Shermie、Leona

陈国汉 VS 金家潘、蔡宝奇、Leona

蔡宝奇 VS 金家潘、陈国汉、Leona

七枷社 VS 神乐千鹤、Shermie、Chris、八神庵、山崎龙二

Shermie VS 草雉京、二阶堂红丸、Terry、坂崎良、Robert、金家潘、七枷社、山崎龙二、八神庵、Chris

Mary VS Terry、二阶堂红丸

山崎龙二 VS 大蛇一族

比利 VS 八神庵、神乐千鹤

Chris VS 七枷社、Shermie、山崎龙二、怒加

八神庵 VS 草雉京、Leona、神乐千鹤、七枷社、比利

麦卓 VS 怒加、神乐千鹤

薇思 VS 草雉柴舟、神乐千鹤

海顿 VS Leona、Clark、Ralf、怒加

草雉柴舟 VS 草雉京、薇思、怒加

坂崎琢磨 VS 坂崎良、Robert、百合

Lucky VS Heavy D．Brian

Brian VS Lucky、Heavy D．

Heavy D．VS Lucky、Brian

怒加 VS 麦卓、海顿、草雉柴舟、Chris

矢吹真吾 VS 草雉京、Leona

其中我认为东丈 VS King、雅典娜 VS 椎拳椎、Clark VS Ralf、Terry VS Mary 这四个开场画面最有意思。

广东台山　号称"98 格斗之王"小虫的　梅劲春

ARC VR射手2·98版 FP 5

隐藏队伍及隐藏人物：首先在队伍选择画面中，依次把光标在南斯拉夫、美国、南朝鲜、意大利4个国家移过，再按START键2次，还会出现如：雪人、乌龟等队伍。如果在本模示中游戏，当比赛至还剩30秒时，马上换人，BEAE便会上场。 重庆 56005部队 欧阳传泽

GB 口袋妖怪·蓝 FP 4

自机交换：与游戏中的人物交换怪物是获得珍稀怪物的唯一方法。

ハナダ村：No.67换No.93
こばんどうろ屋：No.39换No.122
クチバ村：No.16换No.83
クチバ村东二楼：No.122换No.115
セキチク村西二楼：No.53换No.128
ハナダ→クチバ地道：No.19换No.60
グレン村实验室：No.64换No.75
グレン村实验室：No.86换No.79
グレン村实验室：No.58换No.98

捕捉超级Monster妙法：对于最难捕捉的四只超级怪物，只要使它们陷入异常状态，如まひ、こおり、ねむけ……可大大提高捕获率

花钱买Level up：在ハナダ村正下方的らばんどうろ屋中的老人提供这项服务，你所做的只是把怪物给他，怪物们的升级由时间决定，每升一级100日元。（注：装备了秘传机器的怪物除外）

有料的怪物：ニヤース这种怪物长得象"招财猫"是不无道理的，如果使用它的独门怪招"ネコにこばん"，便可在战斗后获得一份小礼物，由其级别决定。 湖北黄石 日夜企盼Pocket MonsterⅡ发售的ジツハイ一

以上几则都是我在上海海军411医院里时玩GB所得的。当时我由于心脏病手术住院。除了我一个，病房里便只有老人了。寂寞之余，拿出GB和《电软》独自消遣，这倒是很自在。那几天，我满脑子都是《口袋××》《第二次×××》、《塞尔达》……这些游戏我都不是第一次玩了，但一想想，每次都从《电软》上看到《秘技天地》里达人众多，为什么我不能成为其中一员。于是，我就对新买的《Pocket Monster～Blue Version～》着手了。每当我发现上面一则，心情都十分舒畅。以至于上手术台时，什么都没想，只想着它了。Wind Horse，你动手术时，也可以试一试（笑），没有人干扰，最好思考问题了。现在是手术后一个半月，我可以提笔写信了，所以特地寄信给你。

马语：大家看到游戏的"威力"了吧，简直比麻沸散还管用……祝计海赶快从生病状态中回复，从此健康地将人生"通关"。至于让风马也去做手术，我的回答是：不，休想给我装马蹄铁！

SS 格兰蒂亚 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305 B6002800 0000
一次战斗升到99级：3607C089 0098 无限金钱：3600EDD5 0098

广西桂平 吴财洲

SS 公主的王冠 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305 B6002800 0000
无限气力：160D994A 5000 快速升级：160D9A32 C000
无限金钱：160D9772 FFFF

广西桂平 吴财洲

SS 恶魔召唤师·灵魂黑客 FP 10

MASTER CODE：F6000914 C305 B6002800 0000
无限金钱：30222F81 000F 最大力量：3022403E 00FF
无限EXP：10224010 000F 最大知力：30224040 00FF
MAX HP：1022401A FFFF 最大魔法：30224041 00FF
MAX MP：10224016 FFFF 最大速度：30224042 00FF

广西桂平 吴财洲

PS 格斗之王98·梦战斗未结束 FP 10

1P空中绝招：800C26FC 9010
攻击增加：800C26FE 0000 800C28C6 0000
2P的HP=0：D00CC2E2 FFFF 800C2910 0000
按R1後，气有5个，EX模式一蓄就满：D00CC2E2 F7FF 800C27E8 05FE

火焰真吾
1P D00C266A 0025 800C26B8 2000
2P D00C2832 0025 800C2880 2000
注：将尾数2000改3000为蓝火，改4000为雷电

山东青岛 不知为何FP=10的 Chirs

PS 沙加·开拓者2 FP 10

战斗中JP999：801F4D44 03E7 801F4F34 03E7
801F5124 03E7 801F5314 03E7
战斗中WP999：801F4D38 03E7 801F4F28 03E7
801F5118 03E7 801F5308 03E7
CR MAX：800107F8 FFFF 80018034 FFFF
战斗时HP999：801F4D28 03E7 801F4D2C 03E7
801F4F18 03E7 801F4F1C 03E7
801F5108 03E7 801F510C 03E7
801F52F8 03E7 801F52FC 03E7
全部技与术：3001003D 00FF 8001003E FCFE
80010040 FFFB 80010042 CO8F
80010044 FEFF 80010046 BCCF
80010048 FEFF 8001004A EOFF
8001004C F8FF 8001004E FCF8
80010050 F8F8

PS 心跳剧场系列VOL.1·虹色的青春 FP 10

图片与小游戏出现：8003FF80 0001
全部图片：801FFB24 FFFF 801FFB26 FFFF
801FFB28 FFFF 801FFB2A FFFF
801FFB2C FFFF 801FFB2E FFFF
801FFB30 FF00

PS 心跳剧场系列VOL.2·彩之爱歌 FP 10

出现图片选项：8003B998 0001
全部图片：801FFB80 FFFF 801FFB82 FFFF
801FFB84 FFFF 801FFB86 FFFF
801FFB88 FFFF

PS 超级机器人大战F·完结篇 FP 10

无限金钱：8019BA6A 967F 3019BA6C 0098

PS 超级机器人大战F FP 10

无限金钱：8019BA6A 967F 8019BA6C 0098

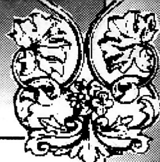
PS 街头霸王ZERO 3 FP 10

不减体力：1P 80194078 0090 2P 801944C0 0090
不减必杀槽：1P 8019416A 0090 2P 801945B2 0090
不减晕槽：1P 30194229 0000 2P 30194671 0000
空中必杀技：1P 80194050 0000 2P 80194498 0000
全部隐藏角色和模式：801143B8 0001 801143D8 0001
801143F8 0001

PS 兰古瑞萨5 FP 10

无限金钱：800DB1B4 967F 800DB1B6 0098
主角体力不减：30111800 000A
主角全部魔法、特技：80111774 FFFF 80111776 FFFF
80111778 FFFF 8011177A FFFF
8011177C FFFF 8011177E FFFF
第二位体力不减：301118E4 000A
第二位全部魔法、特技：80111858 FFFF 8011185A FFFF
8011185C FFFF 8011185E FFFF
80111860 FFFF 80111862 FFFF
第二位全部魔法、特技（中文版密码）：B0060002 00000000
80111858 FFFF



闯关族的家



●本刊上期曾承诺在第一时间报道5月12～14日在美国洛杉矶举办的E3展，做为改进资讯报道时效的一种努力。本刊驻美记者叶展也做好参展的资料准备工作和报名工作。可天有不测风云，叶展临时接到通知，将于5月12～14日参加学校的考试（时间一天都不差），使他无法从芝加哥赶往洛杉矶。而杂志社其他编辑亦无法在极短时间办好美国签证。这次第一时间报道E3展的计划只好宣告“失败”。

一年一度的美国E3展是全世界最大的计算机游戏展，几乎世界上所有有影响的游戏厂商都不会放弃这个展示自己产品和实力的机会。日本游戏厂商做为游戏业的中流砥柱更是风光八面，尽现风采。更有意义的是，E3展期间将会有一系列研讨会、发布会、座谈会。一些游戏业名人、游戏厂商代表齐聚一堂，与参会者面对面交流，这成为了解当今游戏业动向，新技术的渠道。读者都不会忘记去年E3展叶展发回的详尽而精彩的报道，没有空话，完全是实料。做为补救办法，我们将在第七期刊登E3展的综合消息，请读者注意收看。

●今年五·一节，小编们过了一个实实在在的“劳动节”，“用实际行动庆五·一”。除五·一休一天外，其余时间照常上班。对于主编的“强权政治”和“金钱外交”，小编们敢怒不敢言，只好“抓革命、促生产”，“为读者服务，乐（利）在其中”。想起电刑室时代一位读者的鼓励和激励：“祝小编钱包如猪笼进水——满是金”，不尽哑然失笑。在商品经济的当今，钱对于小编们来说确实重要。不过说句实在话，一个人如果对其所从事的工作没有兴趣，只为了钱而工作，用老祖宗马克思的话，工作“只是谋生的手段”，那人生不是太惨了吗！因为工作毕竟占着人生大部分时间，加上睡觉、吃饭、拉屎、撒尿、上下班路上，人生还有多少乐趣呢！加上睡觉有时还做恶梦，大多数梦都很无聊、恶俗，不选择一份感兴趣的工作实在对不起自己。尤其是年轻人，一人吃饱全世界不饿，更不必勉强自己（不是日语里的“勉强”）。再说如果一个人只为钱而工作，他所做的东西读者能欢迎吗？说实在话，小编最快乐的日子不是发工资的那天，而是我们所编的书发行成功。看到自己的“孩子”受到读者喜爱，那种快乐才是真正的快乐，是“乐（利）在其中”的快乐。也如老祖宗马克思讲的，工作成为“人生的第一需要”。

三月份杂志编写的第一本漫画、动画、游戏专著《MAGIC地带》刚一上市便被一抢而光，小编们一片欢腾。几个月的困顿，几个月的悬念，化成一片澄明空灵的蓝天。那真是人生最美好的时刻。可惜幸福总是短暂的，“奴隶主的鞭子”马上又落下来了……。

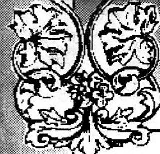
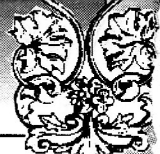
●今年东京“春季游戏展”期间，本刊记者访问日本时，看到一个有趣的现象，就是参观游戏展的成年人非常多。家长带着孩子参观的非常多，尤其是一些低龄儿童，都有家长带着参观，游玩。游戏店里也一样，成年人很多，家长带着小孩买游戏软件的很多。这使记者很吃惊。因为在读者来信中，许多玩友都谈到家长不分青红皂白反对的态度，更不要说带着小孩参观游戏展，购买游戏盘了。在许多中国家长的眼里，游戏就是洪水猛兽，精神鸦片，一沾上就没救了。所以常常能听到中国家长“救救孩子”的可怜而真诚的呼声。中国家长真的比日本家长更了解游戏吗？我很困惑！最近几年，随着计算机的日益普及，许多家长也不知不觉染上“游戏中毒症”，对游戏的态度宽容了很多。对计算机给游戏贴上的保护色，我真的很感激！对中国游戏业，中国人对游戏的莫名其妙近乎神经质的态度，我真的觉得很荒谬。

●对于杂志编辑，很多读者渴慕已久。其实正如钱中书讲的：吃鸡蛋就是了，何必非要看看母鸡。编辑从事文字编辑工作，与读者结的是“文字缘”。极少数有来往的，也是因为稿件问题。小编们对读者最大的奉献，就是“编好杂志出好书”。这也是杂志社能嘉惠于读者，读者所要求于杂志社的。

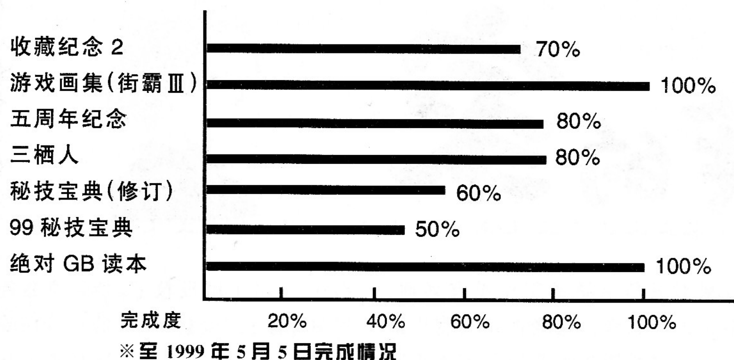
文字相交要有“缘”，“缘”是个佛教名词，套一句现代词儿就是“条件”，就是说文字交往需要有条件。你写的东西自己觉得美丽动人的不得了，可是别人无动于衷，不愿意读。就失了“缘份”。做书、写书说到底不是要孤芳自赏，而是要满足阅读者的需要，引起阅读者的共鸣。否则只能长眠于书架上、仓库里、灰尘下。甚至“零落成泥碾做尘，只有香如故”。这是陆游的“卜算子·咏梅”。改成“咏回炉书”也挺贴切的。

杂志社今年上半年编的书比较多，五、六月份一下子推出六、七本，还不算《大墙读本》和《收藏纪念2》。小编们日夜赶制，读者消化不良。

下面将这几本书的进展情况和相关问题汇报给读者，以便大家心知肚明，买到自己满意，需要的书。

首先是这几本书的进度：



※至 1999 年 5 月 5 日完成情况

书刊答疑录

●《绝对 GAME BOY 特辑》

问：《绝对 GAME BOY 读本》的"绝对"是什么意思？

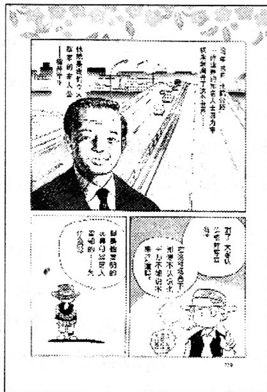
答：绝对就是权威的意思。从这层意思上说，《绝对 GB 读本》也可以叫《权威 GB 读本》。叫《绝对 GB 读本》好象不那么刺眼，不那么牛×哄哄的，而且也有点新意。

问：我已买了《GB 特辑》，很关心《绝对 GB 读本》和《GB 特辑》什么关系，相同或重复之处多吗？

答：许多读者都来信询问此问题。《绝对 GB 读本》和《GB 特辑》是内容完全不同的两本书。我们在广告中称之为姐妹篇。既称姐妹，自然是一奶双胞，都讲 GAME BOY 游戏。称姐妹，就不是一个人啦。说这两本书没有一个字一样可能是太夸张了，但没有一段话是相同的或重复的应该没有问题，两本书不同的地方有以下几点：

(一)《GB 特辑》收录 400 多部 GB 游戏简介，每页介绍 3 个 GB 游戏。而《绝对 GB》"GB 游戏完全检阅"共收录 89—99 年所有 721 部游戏（一个不少）。为节省页码，每页介绍 6 部 GB 游戏，文字内容要简捷得多，是 GB 游戏的权威目录。

(二)"GB 名作 100"是《GB 特辑》所没有的。"名作 100"是从 GB 游戏中挑选出可玩性强的 100 部名作，包括系列游戏，各种游戏类型的经典之作。每页介绍一部游戏，读者可以有个大致的印象。值得一提的是，这名作 100 篇是根据日本游戏厂商评选而推介的，有很高的权威性和严肃性，是玩 GB 游戏的好向导。



《绝对 GB 特辑》有关于横井军平的漫画，真有意思。



《三栖人》以漫画为轴心，版式别具一格。

(三)关于 GAME BOY 的发明人横井军平先生的介绍及关于 GB 的评论，使我们了解许多日本游戏业的内幕和知识，加深对 GB 的了解。文字也很生动有趣。

(四)十几部 GB 游戏"热作攻略特辑"全部都是《GB 特辑》所没有的。其中除了部分"DQ 怪兽篇"及"热斗 96 格斗王"在杂志刊登过，这次一并收录外，其他十几部游戏都是从未刊登过的 GB 名作，是通关斩将不可或缺的好帮手。

(五)《绝对 GB》还新设了 32 页彩页，介绍彩色 GB 最新游戏及 WS 和 NGP 简介。介绍这部分内容有如下考虑：A、彩色 GB 在日本发卖后供不应求，月销量甚至超过 PS，成为目前风头正劲的游戏机，相信不少 GB 玩家会喜新厌旧，鸟枪换炮。B、SNK 一再说将 NGP 寄希望于中国，记者这次在东京也会见了 SNK 这方面的负责人员，就此问题进行了探讨。

看了以上的介绍，不知你是否同意我们广告上说的：

《GB 特辑》+《绝对 GB 读本》= 最权威的 GB 读本

《绝对 GAME BOY 读本》32 页彩页，304 页黑白，99 年 5 月下旬出版，定价 18.00 元

●《游戏画集·街霸Ⅲ》

问：我以前买过游戏原画设定的书，不知与《游戏画集》有何区别？

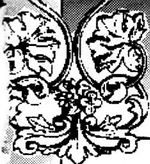
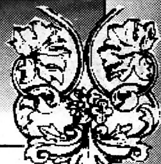
答：这次出版的《游戏画集》只收录《街霸Ⅲ》的人物构图和场景设计，真实地再现了游戏前期制作的准备工作。读者以书对照游戏，看看游戏人物是如何由笔墨绘画改为计算机绘画的。其间的差异，一定很有意思。另外，这本画集还包括几百幅必杀技图片。《游戏画集》基本都是彩色的，印装非常豪华、精美，装订都按照日本原书，接近国际水准。原书在日本售价近 170 元人民币，一般读者无缘识荆。这次国内印刷，读者可以欣赏收藏一本国际水准的游戏画集了。

问：游戏画集只出一本还是准备系列出书？

答：这个问题还没有定。这取决于两方面因素：一是版权问题，二是销量问题。如果条件都具备，我们想提供日本最精彩的游戏画集奉献给读者。

问：《游戏画集》为什么只在省会大城市卖而不在中、小城市卖？第一次听说这样的歧视政策！

答：《游戏画集》印刷精美，价格也比较高。中、小城市的发行商如有卖不

出去的，损失会比较大。为保护中、小城市发行商的利益，决定只在省会大城市发卖。这不是歧视，而恰恰是保护。另外，为了保证邮购《游戏画集》能完好无损，除赠送招贴，《收藏纪念》等外（办法见广告），杂志社还特意专门制作了电缆纸邮袋，非常坚实，厚重，耐用。当然价格也不菲。

《游戏画集·街霸Ⅲ》，120面彩页，16面黑白，简精装，国际16开，99年5月下旬出版，定价28.50元

●《三栖人》

问：《MAGIC地带》我买了，做得的确没说的。干嘛不见好就收，还要出一本《三栖人》呢？

答：《三栖人》对于《电子游戏软件》来说应该算是古董级的栏目吧。不少《三栖人》的读者就是三栖人。漫画、动画、电子游戏的互动关系一直是我们关注的问题之一。

这是个大题目，世界范围的大题目，有太多可讲，需要知道，需要讨论的东西。有两本这样的书不能算多吧。就题材的立足点而言，《MAGIC地带》以动画为轴心，其余漫画、游戏、网页、模型都围着动画旋转。而《三栖人》则以漫画为主，侧重是不一样的，介绍的东西也是全新的。

问：《MGAIC地带》成功的一大因素是美编、版式，翻开每一页都赏心悦目，在大陆应该是没讲的。《三栖人》在这方面能保持这样的水准吗？

答：不敢说一定比《MGAIC地带》好（照顾《地带》美编的情绪），应该不比《地带》差吧（照顾《三栖人》美编的情绪）。为了保证《三栖人》的美编水准，我们特别邀请了台湾的美术编辑设计版式和图片，风格与《地带》会有所不同。两地不同的审美观念应该是各有千秋吧。动画、漫画、游戏都属于艺术门类，应该是很美的，那么谈漫画、谈动画、谈游戏的书也应给人以艺术的美的享受，这才是内容与形式的统一。《地带》开了好头，《三栖人》一定会再创辉煌，给读者一个满意的答卷。

·《MGAIC地带》已于近日加印上市

《三栖人》100面彩页，120面黑白，99年6月初发行，定价24元

●创刊五周年纪念特辑

问：同志，都几月份了，《纪念》还没出来。过生日还有瞎过的，想哪天过哪天过？

答：真的抱歉，自己的生日要推迟庆祝了。其实一直惦记着体体面面的过个生日（杂志一般不爱过生日），可还是起大早赶晚集。主要是内容不好确定。第一次做周年纪念，很想给读者一个惊喜，所以内容一变再变。日本棋界有一句话叫“决胜无名局”。还是平常心的好。

《五周年纪念》现已完成80%。主要是把过去五年历史有一个详细的交待，包括十佳游戏，季度及年度最佳游戏，各种统计数据等。另一条线是94年5月以后杂志大事记。另外由原主编执笔的回忆文章，对《集中营》到《电软》的创立过程，“电刑室手记”的诞生，杂志不按牌理出牌的另类办刊风格，由此引发的“停刊事件”真相，首次予以披露。这段历史不应该仅仅是杂志艰难创业史，而且也可以看做中国游戏业发展史，当时社会环境的一个缩影。

问：《五周年纪念》原定五月份出版，7月25日竞赛答卷日期结止。现在出书时间推迟了，活动截止日期是否也应延长一些才合理！

答：谢谢读者的建议，为了不耽误大家工作、学习，有充分时间填写答卷，杂志决定将活动结止日期延期到8月5日。

《五周年纪念特辑》，80面彩页，120面黑白，6月中旬出版，定价22.50元

●秘技宝典

问：《'99秘技宝典》说好17元，忽然又改上、下册，32元，还得补款，累不累呀？！

答：累，你累，我们更累。《'99秘技宝典》原来已做好，仿照《'97秘技宝典》，448页，大约80万字，包括部分PS、SS、GB名作秘技。后来觉得好容易出一本秘技，何不将秘技收全，象个玩意儿。以后再出，就是99年以后的，玩友们使着方便。可将PS、SS、GB游戏及秘技收齐，没有150万字，900页拿不下来，到底怎么办？小编们也争论不休。在“快”和“好”之间，还是“好”占了上风。说实在话，给许多邮购的读者添麻烦，我们心里真的很抱歉。但愿您拿到《'99秘技宝典》时能满心高兴，怨气一扫光。

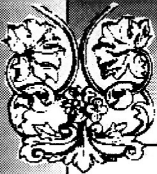
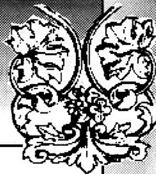
问：8位和16位游戏早就过时了，你们还要出一本《秘技宝典》，不是找着赔钱吗？

答：八位机、十六位机是过时了，不过在中国却不一样，这就是中国特殊的地方。中国地方很大，人口很多，经济发展极不平衡。很多玩友还买不起次世代机。即使一些买了次世代游戏机的玩友，对旧机种还是很有感情。从“中国电玩榜”看，旧机种的投票也很踊跃。在经济极发达的日本，商店里照样摆着红白机和世嘉MD在卖。杂志以前出过《秘技宝典》和《'97秘技宝典》，都已售完。而且旧机种的秘技散落在这两套书里，查阅很不方便。所以这次决定重新修订《秘技宝典》，将所有FC、SFC、MD的游戏秘技收集齐。在次世代机大行其道的今天，出版旧机种秘技确实有些“不识时务”。但我们坚信：一、《秘技宝典》（修订本）会有销路的。二、既便销得不好，但只要能为读者提供服务，提供帮助，我们都不会后悔的。顺带说一下，《秘技宝典》（修订本）印量会比较小，有需求的读者请先下手为强。这应是FC、SFC、MD玩友“最后的晚餐”吧！

《'99秘技宝典》现行PS、SS、GB三机种秘技，上、下册，900页，6月下旬出版，定价32元

《秘技宝典》（修订本）传统FC、SFC、MD三机种秘技，448页，6月下旬出版，定价17元

●不少读者来信认为买新书两本送一本《收藏纪念2》，为什么买已出版的书就不送，实在不合理。接受读者的批评，凡一次邮购两本书（杂志除外）的读者，一律赠送《收藏纪念2》。读者的问题一罗筐，不能一一作答，对不起。

就象上海的周红军，北京的吉斯笛玩友在第四期来信所说的：我们已不堪忍受你们在宝贵的、害我的贵了很多的MONEY才换来的彩页上刊登只有你们才认为是非常重要的人物：什么代表SEGA历史的广井王子先生，代表SEGA硬件的互重郎先生这样的文字性文章（怎么都是SEGA的人物？贵刊是否在彩页上也在为SEGA做隐性广告！如果是这样的话，我发誓明年决不再买你们的杂志！），我们玩家需要的是如《最终幻想8》、《合金装备》、《古惑狼》等等电玩大作的彩图及CG，或最新电玩作品做出来的彩页；精彩详尽的攻略与业界大事报道这样可读性既强而又实用的文章。

由于你们的做法，我开始对原本并无坏感但占了我们整整十三页的广井王子先生、互重郎先生产生了厌恶之心。诚如你们所述的那样："每个人都有他的历史"，难道你们想为电玩业界每个重要的人物宣传吗？ 浙江 KG

无类按：介绍广井王子和互重郎的文章引起许多读者的强烈不满，实在抱歉。彩页如何制作，栏目、页码怎样分配，我们还缺乏经验，希望今后能有所改进。广井王子和互重郎先生被殃及池鱼，实在冤枉。

本人刚刚被"北京电子游戏软件公约组织"在99年发动的对"闯关窝族"的第5轮空袭中击中，生命垂危，正在接受输血……

P80页的一个个小框框象讣告一样瞪着我，让我下意识的捏了捏钱包。看这些让我眼前发黑的新书介绍，算计着我又要少一张"伟人像"，我醒悟了，5月份是劳动节，注定了要流汗，吐血……

《纪念册》是必买的，除了感觉薄点儿，再有就是中奖人数太少，我并不奢求什么"XS机""XB机"，但我希望贵刊能安排参赛就有奖的小恩小惠（诸如送一张"电软荣誉读者的精美卡片"，印上不同的画面，编上号，举办一次类似活动送一种片片，也让我们这些幸运指数低的玩友有点儿安慰），也许这小零碎还能带动中国电玩周边产业的发展呢。

望着书架上的《MAGIC地带》，看到《三栖人》的广告，真替S·P担心，刚编完《MAGIC地带》时累得号称"超速减肥"，现编完《三栖人》是否已是"Half-life"了呢。这书肯定也要"吸入"。

终于看到电软出的画集了，P69页"闯关族家"中的"广告词"看得我血压下降，一瞬间竟想自己住哪儿这个问题。

对于《绝对GAME读本》+《GB特辑》=最权威GAME的等式，我的口水又流了出来。只是一点担心划过大脑，《GB最终版》……或《GB完结篇》……等妹、妹、妹会不会出现，对于"超生游戏队"我怕了。

18+28.5+22.5+24=93，呼，喘了口气，还剩7块，老哥那友善的脸再次飘了过来，"邮费涨成2块了……"，我什么都没说，晕了过去。

北京 看上去生活很幸福的贫嘴 张睿

无类按：对于贫嘴大民同志的脆弱神经，我们深表同情。其实这次密集轰炸，扔下的不仅仅有炸弹，而且还伴有鲜花，称为"微笑的刺客"比较合适吧。再好的书，也不可能全买。买几本自己喜欢的书（萝卜白菜各有所爱），雨天房不漏的话，四脚八岔躺在床上看一本自己喜欢的书，这就是张大民同志的幸福生活。看完了，肚子里有了精神食粮，还可以在小兄弟面前侃一侃，这就是幸福的贫嘴。杂志投下的炸弹再多，再密集，再准确，也不可能把这世界炸平。只希望扔下的是炸弹，人间开的是鲜花。

贵刊这几期杂志经常讲收到的论文已有很多。但因为各种原因许多佳作不能刊登。何不把这些文章编成一本特辑出版发行。这样，不仅我们读者可以从中领悟到更多东西，编辑部也可以增加收人。或者干脆编个《大墙读本七》免费赠送，岂不是更有意义？ 辽宁海城 田高扬

无类按：想法很好，日本有一本杂志叫"读者批评"正是如此。早就想，"家"太小了，把那么多"族"人拒之门外，实在不人道。只要"铁"不是太多，早晚是要做的，放心吧。

记得小的时候每次一玩游戏机，父母总说，"少玩会儿，现在不学习以后怎么办！"现在一玩游戏机，父母就说，"这么大的人了，还玩小孩儿玩的东西。"所以我很苦恼，不知当我真到了放任狂玩的时候，还拿得起手柄吗？ 北京科大 KARALL

无类按：写得好极。中国人的困境，自我囚徒。

非常喜欢你们的这本《MAGIC地带》，自从3月份初买来，目前已经看过两遍了，这确实让我这既是漫画迷，又喜欢玩游戏的人喜欢得不得了。

但我发现这里面有一处错误。因为喜欢《浪客剑心》这部书，所以桑桑完全人物访谈（一）多看了几遍，在人物介绍时，发现卷町操的图片错印成了"十刀会"的镰足了。希望能改正。 广西柳州 吴梦鹏

无类按：谢谢你喜欢《MAGIC地带》，也希望你能再接再厉，喜欢《三栖人》。不少读者来信指出《浪客剑心》图片有误，这里就不一一列出姓名，一并表示感谢。

贵刊的东京春季游戏展独家报导得有声有色，精彩！"红袖添香伴电玩"，不错！看后给人一种青春的活力及美感，如果大陆也能办这样的游戏展更为完美了！

今期各栏目"水分"写得充足，有种"反而溢出"之感，改版后的贵刊还是不能完全满足我们这样的读者！（饿了又饿的狼？）本人提意贵刊不如出一本小型"副刊"吧，面积如小说大小，页数在20页（40面）左右，里面的内容大致如下：

1、报道有关日本名家的简介及作品。

2、著名动画、游戏人物玩具总动员栏目，即把"玩具总动员"移植进来。

3、有关大型长篇RPG小说攻略，例如樱大战、FF8之类。

4、创办新栏目"电玩与读者"。

5、有关日本动漫画、游戏类型介绍的书，就好象近期的《游戏画集·街霸3》一书，给大陆读者开开眼界嘛！

广西 廖铎声

常回家看看

桂林 唐垠丰

找点空闲，找点铁儿，
邻着电兄，常回家看看；
带着期望，带上祝愿，
陪同玩弟，常回家看看。
无类准备了一些唠叨，
S·P张罗了一墙好画，
游戏的烦恼跟龙哥说说，
闯关的心得向风马谈谈。
常回家看看回家看看，
哪怕向玩榜投投票，抽抽奖，
杂志不图读者为家作多大贡献！
五年来不容易就图个销量翻翻……
常回家看看回家看看，
哪怕和天师切磋切磋，
家长不图儿女为家作多大贡献，
五年来总编写就为个攻关平安……！

龙哥热线



●龙哥！第一次写信也没带礼物，请海涵。最近我买了一块土星原装解压止卡，看影碟效果不错。可有些标有 VCD3.0 字样的影片根本读不出，一些烂盘放片时有停顿，或突然跳回菜单画面，这机器的光头可是挺新的啊？另外就是插上解压卡玩《武装雄狮 2》画面没有任何提高！支持解压卡的游戏还有哪些？盼望指正！（秦皇岛市北戴河交通银行 费智伟）

CVD、超级 VCD 一律无法用 2.0 版的 VCD 机观看，土星可以将 2.0 版碟片解码。烂盘应处理掉，划得都是道子效果当然差，就算纠错能力再强，也纠不过来。

●龙哥，你为什么要叫龙哥？电软在中国虽卖得很火，但给我们玩友的实惠还是少了些，奖是不少，得奖的也有。但如果贵刊能成立一个电玩协会的话，相信入会的玩友不会少的吧！时不时举办个酒会什么的，要比放些奖品更能拢络人心吧？对你们也会有很大好处嘛！（北京 陈瑛琪）

为什么叫龙哥？这当然是按"老规矩"办事。五年来，龙哥热线伴玩友走过了一条算不平坦的道路，忆往昔，看今朝，在《电软》杂志中，龙哥热线一栏，"以玩友为本"！"龙哥热线"四字，读来朗朗上口，创刊伊始即已扎根广大读者心中，前辈之心力亦尽在其中，实难割舍。您的建议很好，龙哥已送至主编大人那里，现在虽已到考虑回报读者的时候了，但我们亦须量力而行，今后若有条件，龙哥等众人必给可爱的读者敬上一杯。

●龙哥，我现在想买一台彩色 GB，但听说 SNK 将推出彩色 NGP，弄得我现在很迷茫。我知道玩游戏机主要是看软件，但 GB 毕竟是十年前的产品，怎能与出道不久的新秀相比呢？（武警江苏总队徐州支队丰县中队 李鼎辉）

您的观点很直接。尽管 GB 彩色机销售势头不错，但就好像是一个老年人做了整容手术，虽然看上去变年轻了，可内脏器官的衰老却无法改变。NGP 彩色机销量还行，据说，万岱的"神奇天鹅"反应更佳（这 WS 直逼得任天堂要出 GB2）！它们的性能是 GB 所无法比拟的。话虽如此，但进入我国很多年的 GB 更适合我国国情，却也是必须要考虑的，它上面的软件很多而且有中文的。

●龙哥，我用 SS 玩 RPG 后，每个游戏都用记忆卡各记一次，然而这记忆卡竟然会自动复制记忆，在记忆卡的菜单画面中有 3 个仙剑，6 个王都，且内容无异，WHY？（浙江桐乡大天天）

您信纸上的古天乐与李若彤可真好看，非常感谢。您提到的的这种记忆卡"复制"记忆的情况很罕见。有些游戏在记忆卡菜单中依记忆内容的不同会有若干种表示，但"自动复制"浪费容量则可能是记忆卡本身的质量问题。

●我们邮购商品，如果出现重大问题怎么办？（许多读者）

可将情况写清楚，寄给本刊"广告部"。

●HELLO！我想问件事，先谢谢帮忙！游戏中的"百万级巨作"如 FF、生化系列等，为什么会花上"百万"呢？这些游戏不就是用电脑开发制作出来的吗？"百万"花在了什么地方？（李国洪读者）

这个"百万"倒是一语双关了。它不但指游戏的销量达到了"百万"级，更指其惊人的开发费是数十个"百万"所积累起来的。像一些大作的制作，都要在千万美元以上。当然，这些游戏都是用电脑开发出来的，但电脑也有高级和低级之分，开发游戏的器材可不是我们通常见到的装备了英×尔芯片的 PC 哦！像 FF7，为了制作 CG 等效果，就用上了非常高级的大型工作站，这工作站不是史克威尔制造的，她也要购买才行，买，就要钱。其他的，只要和游戏制作有关的，像什么程序的编制，画面的绘制，人物的配音，音乐的灌录，都要花钱来请人完成，再加上广告费用的话……给你举个例子吧！说史克威尔，一年下来能亏损 2、3 千万美元，你可千万别不信。该公司不计成本地制作，加上公司内的人才动不动就要求加薪（有拿 100 万美元的，可他们生产出的效能却不足以和薪资成正比），所以，史克威尔近年来的许多游戏制作都是以发包的方式，给其他公司来制作，但成本却不见缩减。长久下来，即使一款软体大卖，但很可能被其他同样制作成本但贩卖量不佳的软体给拖垮，喏，这就造成史克威尔年亏 30 亿日元的现象……

●王菲给太 8 唱了歌，史氏到底给了她多少报酬呢？（FANTASY）

美金一百万。"百万级巨作"的一首歌，就是这个数。

●请问：以前有关"足球小将"和"灌篮高手"两部漫画有关的游戏？分别属于什么类型，各对应什么机种？另外，到现在为止，哪几个机种已经停止推出游戏？（安徽阜阳市颍东区铁路中学）

"足球小将"在 FC 上推出过两代，SFC 上推出了Ⅲ和Ⅳ，都是 SLG。"足球小将 J"是 SFC 上的 ACT。GB 上有足球小将的"VS"和"J 完全制霸挑战"，前者是 SLG，后者是 ACT。PS 则有"足球小将 J 创造明天"。MD 和 MEGA CD 也有推出。而"灌篮高手"则更多，在 SFC、GB、MD、SS 等主机上各有作品。目前 SFC 仍然推出新游戏，而 MD 的已经停产，FC 更不用说了，SS 差不多也停了吧？

●我的 7000 型不读盘，拿去修，老板说"光头驱动块"烧坏了，并指给我看，外形为 BA5977FP(808 230)，并说这种块子没得换，主机报销了。请问还有救吗？另外我听朋友说，市面上大量 PS 机和配件均为"水货"，有人说 7003 才是真货，难道这 7003 才是正宗吗？看到 PS2 可兼容 PS 软件，不知它是用 128 位的 CPU 运行呢还是用 I/O 处理器运行？如果仅以 I/O 处理器运行，效果与 PS 相比如何？（忠实读者 顾忠义）

①如果确实是集成块烧毁，则很难修复。必须设法搞清楚你的 7000 型不能读盘的真正原因。一般来说，主机很难"报销"，都有修复的可能，这是实话。②商家自己的机器最正宗？大概不能说 7003 最正宗，PS 型号那么多，都是正宗，但看你在哪使用了，有亚洲版、美洲版、欧洲版、日本版的 PS，制式和电压最重要。③PS2 在运行 PS 光盘时，不管它到底以何种方式运行，总之效果必高于 PS，约高出 5% 左右。

●我有超任和次世代两种主机以及 DC。听说北京有 DC 非正版碟啦？莎木何时出呢？SQUARE 在 DC 上推出《太空战士外传》，可能吗？你能出 DC 版 VR3 的修罗霸王靠华山吗？SFC 要推出"火炎之纹章"最新作，有这事儿？（永嘉白云西路 钱东海）

①没听说啊？②8 月。③现在看来不太可能，毕竟史氏是 PS 阵营的一员大将，她的动作将直接影响 PS2。④？！⑤是的，SFC 仍然有大作出。

●①请龙哥这次务必解释 PS 众型号尾数上“0、1、2、3、4、5”都代表什么意思②请龙哥估计 PS2 在中国乃至世界的前景如何③PS2 的 DVD-ROM，今后游戏容量越来越大，如仍用 CD，我认为是较大的缺点，龙哥呢？我还曾在某刊上看到 DVD 在这个世界上是有分区限制的，中国与日本的区域不同，不知是否影响 PS2 在我国的发售与普及？（贵州六盘水市 SQUALL）

①请自行观察一下便可发现其规律，一般讲，纯正日版 PS 往往是 0 尾数，其他尾数对应亚、欧、美版等型号。像 5903 正是给爱看 VCD 的亚洲玩家准备的。②如果“PS2”的价格合理，相信它的普及不是难事，因为 PS 的品牌已经深入人心了啊？当然除了 SCE 之外，别人也都有自己的主机和自己的游戏，索尼能否每战必胜，一定要看这“PS2”的天时地利人和（任天堂原来每战必胜，但 N64 在日本没能成为“国民机”）。这次 NINTENDO 推出的将是 DVD 主机，性能比“PS2”还“高”（任天堂宣布），想从卡带上挑刺儿是不可能了，而 NINTENDO 的游戏制作能力毋须多说；DC 则是以高人一头的性能价格比和轻松的硬件升级能力（DC 的提升装置：大容量外部记忆体已由制造“ZIP100MB 驱动器”的 IOMEGA 公司推出）以及廉宜的软件开发环境闻名，也不能把它看成是 SS 第二。综合任天堂和世嘉两方面，我认为索尼的道路还是有一定阻力的，不然 SONY GROUP（索尼集团）不会投资十数亿美元来研制 PS 后继机，这正是 SONY 重视对手的表现（索尼集团的裁员以及分公司重组等大动作，也说明 SONY 要把很能赚钱的游戏业的位置提高到“集团”一级的高度，但 SME 等则要独立出去）。大家都能制造主机，也都有成败的经验教训，因此，新一轮的竞争必将更加激烈，实难以判断谁是老大。以上是从“不要过分小看任天堂和重新认识 DC 主机”来分析的，不够全面，相信对于“PS2”，玩家必有自己的看法。③DVD 在世界上分区是对的，但这与游戏无关，像电脑上的 DVD-R，我们不是照样用吗？“PS2”有明确的规格和制式，我国玩家应能玩到。

●龙哥好。我刚有一台 GB 彩色手掌机，却苦于没有适用的电源，超薄机的电源在彩色机上不能适用。（杭州 冯斌南）

看来彩色 GB 对电源的要求较高，但可以肯定，它同样可以配上一个合适的变压器。请根据规格耐心寻找。

●我是超级迷，本已拥有 PS，但 SS 的樱花、梦战、病毒、天外魔境、光明与黑暗等令我眼红，适逢眼下 SS 大降价，我于今年 3 月 26 日买了一台全新的白土星，才买了一个多月，一天我把所有 SS 软件拿出来玩，光碟进去后读了一会就不转了，我用手柄将标识移至左上角按下，不见反应。就只给了一份奇怪的菜单。我是我试音乐 CD 则能完全正常播音。不知是光头移位还是该换光头了？（武汉大学急得又失眠又厌食的玩友 失学专业 程鹏）

如果解决不了就坚决换光头。

●对格斗之王的一句评语：我就喜欢街霸，怎么着！！！
☎某投票读者附
“爱咋咋的！！！”☎刚看完赵本山小品的龙哥
●我第一次写信，心中不免有些激动。你们太浪费了！不听读者劝告，反而变本加利，6 面大彩页，看着那些像《金刚经》一样密密麻麻的字，我好心痛啊！ ☎江阴 ZENKI
实话实说，那些游戏人的文章很珍贵哩！有时想看还看不到。除了游戏，我们也可透过它了解日本社会。☎喜爱“列传”的人（占投票读者的 1/10）

●如果我向贵社订阅书刊，大概何时才会寄发至读者手中？如果我想寄信给“龙哥热线”这个栏目，是否应另在信封上写明“龙哥热线”收？SQUARE 的“勇敢的剑士.武藏传”何时，在哪个机种出续集？

①印刷厂将书印出一小部分时，我们先将读者邮购的那部分取回，然后在第二天即可全部包装寄出。这时印厂还没有印完，等那边都印好了，也要通过铁路邮路等送至零售商手中。如果你的汇款到得较早，而我们在寄书后邮局方面又没遇到麻烦，这时与你直接在书商那里购买本刊时所需的“等待时间”是差不多的。②正是如此。③没有具体消息，这可能比较长远吧，会是“PS2”吗？

●①何为直读？不装直读就不能玩盗版？装了就不能玩原版？②SS 的大作格斗之蛇、格兰蒂亚等是否会出 PS 版？③我从《汉乐府》摘下一首致电软：上邪，我欲与君相知，长命无绝衰。山无陵，江水为竭，冬雷震震，夏雨雪，天地合，乃敢与君绝。

②“格兰”已移植给 PS。其实 GAME ARTS 公司从前就曾经给 FC 等多种主机移植过游戏，当然那是以其他公司名义，这次该公司是以自家品牌在 PS 上制作，他们并非只为 SEGA 制作，也乐于挑战新主机，像“PS2”。而目前他们制作格 2 时，遇到了不少麻烦，但在开发小组精湛的技术力下，正在一一化解。③信我已转交。

●如何识别原装 PS 与组装 PS？7501 的改进型是否玩什么游戏都可以？

PS 主机一般都是原装的，最多是产地不同，大多数为日本制造。若你买到较便宜的 PS，请注意手柄是否被换为国产货。总是听到某某型号的 PS 不能读什么盘，而某某 PS 的读盘兼容力强，这时你首先应该反应到这有可能是店家为了推销他的型号而造成的声势，一般认为日版比较可靠，7501 和 7502 几乎是一样的。

包打听

●说来惭愧，我只有 FC。近日玩 FC 上的《魔神英雄传》，现在只拿到三件器物，但第四件器物，即那个可以使有龙的图形的洞中四个方块上带♡发亮的东东，如何才能得到？LGS 新推出的《三国》ACT 如何选出张辽、诸葛亮和貂婵？我的地址可以公开：江苏省江阴市南菁高级中学 陈乾鸣（214400），急盼玩家指点。

~话题：吴连枝老师~

中央电视台四套即国际频道，大概在 4 月 25 日的“中国风”节目中，专门介绍中华武术，重点介绍河北沧州，正是这个人杰地灵的武术之乡，曾吸引世嘉公司 R&D 部门的铃木裕前往。在这部电视片中，多次提及创立百多年的沧州八极拳，在对各门派的精英进行采访时，也曾对八极门吴连枝老师进行专访。吴老师指出，借力使力的铁山靠正是八极拳的精妙之处，我们注意到结城晶的动作与电视中的表演者很相似，而“吴连枝老师”这五个字，在街机版 VR 战士 2 翻版后的制作者名单中出现，AM2“特别感谢”。日本杂志在介绍铃木裕时，往往将他在中国特别是在沧州的情况加以介绍，附带他同吴连枝老师探讨问题以及他拜祭八极门先辈时的若干照片。同时，电视片拍摄到沧州一处很大的演武场，少年武者正在方队中表演，而场地的背景是一座非常威武的铁狮子，真是非常威武，而且巨大。毫无疑问，游戏中结城晶主场上的铁狮子正是源于此座。由于我中华武术之博大精深，日本一些游戏制作公司在制作 FTG 时，都邀请中国武术冠军来做动作指导，NAMCO 的《SOUL CALIBUR》即是例证，他们请了我国棍术冠军去做 MOTION CAPTURE。

游戲點評

Speak out, don't be afraid!

摩纳哥大赛 2

(MONACO GP SIMULATION 2)

机种 PS 厂商 UBI SOFT 类型 RAC 媒体 CD－ROM

在 GT、R4 这种充满了娱乐要素的赛车游戏大行其道的今天，制作不怎么讨好的 F1 有点反潮流的性格。好在游戏的制作公司是 UBI，这个以 F1 出名的公司至少不会象 PSYGONSIS 那样令人失望。

画面方面，MGP2 一如以往的欧美游戏，色彩单调而缺乏特色，光影粗劣而逊于变化。远端景物跳出、近端景物穿帮的现象非常严重，与 R4 等自然不可同日而语。不过必须注意的是，F1 赛车始终是一个写实主义的作品，不可能象 GT、R4 那样用大量的特效和虚拟的赛道来掩盖 PS 机能上的不足。MGP2 的缺点只是没有对此不足加以修饰而已。

游戏中的赛车感觉——俗称"车感"是历来 F1 游戏中最为出色的，如果玩家碰巧玩过卡丁（指那种比赛用车，不是赛车馆里的玩具），又碰巧领教过 PSYGNOSIS 的"F1 98"，就会理解笔者此言的内在涵义，这大概就是这个游戏最出色的亮点。

可能是没有经过授权，MGP2 中的所有赛手都无名无姓，这不禁使玩家的感觉大打折扣。此外，游戏的菜单繁琐得令人不敢恭维、能够展示 PS 播片能力的动画凤毛麟角、整个游戏不见一个制作人员的名字……整个游戏好象一个没有经过包装的半成品，如果笔者所玩的不是一张原版盘，真的会怀疑这是不法商人捣鼓的 D 版！

本游戏只适合于真正的 F1 车迷，他人不宜。

——SONIC

角　色：8	原创性：9
画　面：7	上手度：5
音　乐：6.5	移植度：8
情　节：——	投入度：7
操作性：9	总评价：7.44
玩此游戏时间：40 小时以上	

极品飞车～最高赌注

(NEED FOR SPEED～HIGH STAKES)

机种 PS 厂商 EA 类型 RAC 媒体 CD－ROM



扳指一算，"极品飞车"系列已出四代了。前三代 PS 均有移植，且一代比一代强，特别是三代，画面水准极高（仅就 PS 机能而言）。但好景不长，"光荣传统"并未继承到本作中。

首先映入眼帘的便是一改系列实车的拍摄手法的片头，而改为 CG 制作，让人失望（本以为可以再度欣赏名车风采），虽然水准不俗，但依旧超不过"GT"与"R4"。

和前系列作品一样，起初只有几架酷车可选，赛道也只出现三条。不过随着名次的取得，名车赛道必会一一现身，按照往常惯例，应有密码可输入吧？

进入 GAME 后，天哪！简直一下把本人打回了二代的感觉。太粗糙了！不知 EA 是不是懒得再用心去发掘 PS 潜力了，竟然出现明显的短帧现象（似"SEGA 房车"）。而车辆的细致程度也令人不敢相信。想到三代中的极美的光感及细致的画面，真让人觉得不可思议。EA 内部怎么了，最起码 PS 机能已吃透了的今天，这种水准只能用不认真来解释。

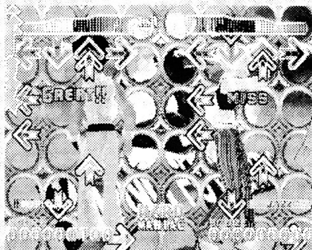
也许在 PC 上这部作品用 VOODOO3 等最"劲"装备的表现足以毙掉 DC 画质，但 EA 对 PS 版的作法，实在是很不负责的作法。终于明白 PS 版为什么会早 PC 版半年发售了，这种烂货不打也罢。

——北京　狂派六面兽

角　色：9	原创性：8
画　面：6	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：4
操作性：7	总评价：6.86
玩此游戏时间：4 小时左右	

劲舞 革新版(DANCE DANCE REVOLUTION)

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD－ROM



仿佛一夜之间，舞蹈游戏顿时遍布大街小巷。从“纵情跳跃”到“狂热节拍”，到现在的“DDR”，漫山遍野都成了“舞疯子”的世界。

从移植的角度来说，“DDR”是非常出色的一个游戏。它非常符合现代人对这种游戏的要求：动听的音乐、简单的操作、复杂的变化和令人神经衰弱的紧张感觉。

“DDR”的概念类似于方块游戏。但是与方块游戏所不同的是，它要求玩家对多方向的判断更加敏锐，所以游戏时也就更加紧张。此外，“DDR”对玩家把握节奏感的能力也有比较高的要求，有时到了非常苛刻的地步。

如果没有专用舞蹈板，“DDR”已经是一个非常出色的桌面游戏；如果配上了舞蹈板，“DDR”就真的带来了一场“舞坛革命”——原来舞蹈可以这么跳！没有想到吧？一个游戏居然起到了健美、健身、娱乐和练习 DISCO 基本技术等等作用，难怪它一出现就成为女性玩家的专宠。

——王骏生

角　色：6	原创性：7
画　面：7	上手度：8
音　乐：9	移植度：9
情　节：——	投入度：9
操作性：9	总评价：8
玩此游戏时间：超过 20 小时	

全明星网球 99(ALL STAR TENNIS 99)

机种 PS 厂商 UBI SOFT 类型 SPG 媒体 CD－ROM



巧得很，这又是一个 UBI 的作品。令人回味颇长的是，没有授权的 MGP2，游戏性并不怎么差；而这个取得了部分高手（？）授权的网球节目，倒是没有什么游戏性。

游戏的主要卖点是张德培。不过 MICHAEL 自从被劲量小子打倒在地之后，就没有了翻身的机会。现在阿张的世界排名，大概连前 50 位都没有了，其号召力令人担忧。

画面更是让人不敢置信的差，笔者曾一度怀疑自己是否打开了光头严重老化的土星。片头动画的回放暂且不说，游戏中的人物和场地因为采用没有选好配色的低解析度而让人无法恭维。

值得庆幸的是游戏总算还可以玩，虽然操作的反应总是差了那么一点点。不过玩起来的感觉就“认真麻麻”——除了 BOMB 模式还稍稍有点趣味之外，这大概是游戏难度定得过高而造成的。笔者总感到欧美公司的游戏，好象都是由虐待狂制作的，总是想方设法刁难玩家，不如日本游戏考虑到大多玩家的入门水平，做得比较通俗而容易上手。

无论从哪个角度来说，“AST”都不如当初 TENGE 当初在 MD 上的产品。

——SONIC

角　色：7	原创性：7
画　面：7	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：7
操作性：7	总评价：7.07
玩此游戏时间：2 小时	

棉花小魔女(Cotton original)

机种 PS 厂商 SUCCESS 类型 STG 媒体 CD－ROM



SUCCESS 的“棉花”系列，一直是射击游戏中一个非常讨人喜欢、非常“かわい”的节目。正是这个游戏使我重新又回到了我的少年时代。

次世代主机中的横卷轴射击节目实在是太少太少了，经历过 MD 时代的玩家对此一定不会习惯。能够有这样一个游戏出现，也算是对此的补充。

PS 版的移植度是相当高的，但是手柄严重阻碍了玩家对这个游戏的感觉。不知道为什么这个作品没有对应 ANALOG 手掣，如果能够对应的话将给操作带来多大的便利呀！此外游戏也没有设定连发的机能，手指体操令人苦不堪言。

游戏中比较破坏连贯性的，是读盘的时间。PS 的内存实在有点那个，如果这是 SS 版该多好！残念……哦，SS 版似乎早就有了移植吧？都已经忘记了。不管怎么样，只是把这张光碟当镜子，也算物尽所值了吧。

——真宫寺

角　色：8	原创性：5
画　面：7	上手度：8
音　乐：6.5	移植度：9
情　节：6.5	投入度：7
操作性：8	总评价：7.22
玩此游戏时间：1 小时	

玩具军队 3D(ARMY MAN 3D)

机种 PS 厂商 3DO 类型 SLG 媒体 CD－ROM

我最早是在 PC 平台上见到这个游戏的，3DO 的商标吸引了我的注意力，上手之后更觉其乐无穷。而且，那是纯 2D 的画面。

到了 PS 平台，小兵已然三维化，可是我反而觉得不如 2D 的好。因为此作品最大的特点——“玩具”在三维化的过程中被淡化了，不论是乱枪射死还是被火烧死，最后都只是简单地消失。而在 PC 的 2D 画面里，你可以清楚地看到被子弹打碎的塑料块，如果被火烧死，小兵会化成一滩塑料水，而且画面中的一切物件都带有鲜明的塑料质感。

现在的小兵特象前一段的《彩虹勇士》，采用背后视点，多种武器完成各类任务。交火时还有点儿激烈，并且比较真实，对方会利用掩体或至高点等地形，还会设下一些圈套，游戏者则可以利用油筒等物体获得更大的破坏力。但是地图作得太令人失望了，与 PC 机上的相比可算是幼儿水平，只描绘了地区的大致轮廓。这使得本来营造得不错的战场气氛大打折扣。

总体上这是一部追赶潮流的匆忙之作，时至今日，这款游戏还不能完全发挥 PS 的性能，让人觉得 3DO 公司的小兵三维化实在是画蛇添足。我买它只不过是爱屋及乌。

——北京　皮卡秋

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：8.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：8.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.88
玩此游戏时间：不明	

超级机器人大战 F·完结篇

（スーパーロボット大战 F·完结篇）

机种 PS 厂商 BANPRESTO 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



本来以为想通过“完结篇”来为始自 FC 时代的“机器人大战”系列划一句号的，因此虽然是一款让我觉得很累的游戏，仍然准备把它认认真真的玩一遍。但不久传出消息说还要接着作新的大战。于是玩的兴趣顿时减半。但为了对得起玩“F”时的苦心经营，现在还在硬着头皮玩。

“机器人大战”的卖点其实不过有二：一是原作原著的号召力，一是培养的乐趣。“F”和“F 完结篇”通过加入全新的角色使更多动画迷成为新的玩家层，但这实际上是一种没有办法的办法。我曾和一个十岁出头的日本小孩无意间谈及阿姆罗和夏亚你更喜欢谁的问题，结果那个小孩一脸茫然。如果一款这么幼稚的游戏连小孩都吸引不了的话，那么也确实只能靠 EVA 那样玄而又玄的东西来蒙人了。

“机器人大战”中的培养分为机体和机师培养两种，较前作倍增的机体十段改造同样给人一种黔驴技穷的感觉。而机师培养的系统倒是有所改进，即级别越低越容易升级，但这对喜欢少数精锐的玩家（比如说我）同样不是好消息。

一个作了 N 代的游戏几乎自始至终都没有质的提高，在此为 BANPRESTO 的耐心脱帽。

——夏亚

角　色：9	原创性：7.5
画　面：7	上手度：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：8	投入度：8
操作性：7	总评价：8.17
玩此游戏时间：30 小时左右	

机车领袖（MOTOR HEAD）

机种 PS 厂商 FOX 类型 RAC 媒体 CD－ROM



也许是“GT”过于逼真，也许是“R4”过于华丽，一时间 PS 主机上的赛车游戏除了上面两个便没啥可玩了。

对于 RAC，本人是较挑剔的。画面要中上，手感要优良，速度要够爽。以上三点有一不满，CD 下场就是进垃圾场。就在此时，你也“GT”，我也“R4”的时候，一款由福克斯公司制作的美版 RAC 面世了，静静的，除了店铺老板外，可能没有几人知道有这么款作品吧？

在画面上，“MH”绣不过“GT”，但却在保持次世代水准的同时给人一种干净的感觉，不粗糙也不华丽，朴素得让人觉得分外显眼。速度也是“MH”较出众的一面，不逊于“R4”。场景远处以雾状半透明效果处理，各段均接合得十分完美（指远景至近由模糊至清晰的过程）。令人惊讶的是，“MH”在操作上十分优秀。美版厂商一般均在手感上拿不准，很生硬，“MH”却是例外，不由得令玩惯日式细腻风格的本人心喜，也为此美版作品入住亚洲 PS 机主之主机多了一份理由：手感太棒了。

或许有些夸口，但事实仍是事实。对“MH”一直未加理会的同志们，抓紧啦。

——北京　狂派

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：——	投入度：7.5
操作性：9	总评价：7.71
玩此游戏时间：5 小时以上	

罗刹之剑（罗刹の剑）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



近期 KCE 人气急升，托音乐之福吧？这部去年年底便已公布的日本古代刀剑动作过关游戏，十分令人期待（当初的暂称为“日本”或“JAPAN”）。

“天诛”的大行其道使得 KCE 也开发了这样一部 ACT，所不同的是：一部是“神出鬼没”；另一部则是“正大光明”。“罗刹”中主人公的任务不是“天诛”中力丸的暗杀，而是老套的过关斩将。

与“天诛”一样，可选择一男一女两位人物。特别的是，两位人物各有故事，所走的路线自然也不相同。游戏中不是“天诛”那种真三维式的 ACT，而是以 CG 画面作为背景，自然谈不上什么转换视点，说其为二维 ACT 并不过份。战斗时的快感不强，与“天诛”中力刀碰硬，刀光剑影的痛快淋漓的拼杀相比，“罗刹”则着实令人不满。音效、画面表现、操作上的虚假制约了“罗刹”的乐趣。如果各位将其简单的看成一部过关 ACT 的话，也许还能满足各位多年未有的闯关热情，但与近期 CAPCOM 在 SS 发售的《龙与地下城》相比，“罗刹”用来闯关又实在不是最佳选择了。

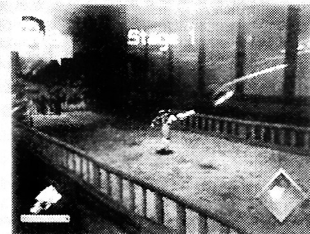
如何来看“罗刹”并不重要，更别用其与往年的经典 ACT 相比。这部游戏，充其量不过是“FF8”RPG 风潮间的小小调味剂而已。

——北京　六面兽

角　色：7	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：6	投入度：7
操作性：6	总评价：7.13
玩此游戏时间：1 小时左右	

独行战士（ONE）

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 ACT 媒体 CD－ROM



近期日本 CAPCOM 突然作起了代理生意，将一些早期美版经典引进日本，改头换面。这部“ONE”便是。

有 PS 四年玩龄的玩家应对此作不陌生，很早以前便领教过本作的厉害，但当年沉浸在“铁拳”之中，又怎么对这部紧张程度极高的美式三维动作去用心呢？这回的冷饭新炒再一次满足本人的心愿，这部未有机会细细品味的经典作品，这回非得打个烂熟才罢休。

美式 GAME 一向强调火爆与画面渲染程度，本作自然是典型。一开始便是巨型直升机射杀主角的火爆追逐场面，绝对震撼人心（这段场景当年便已印刻在本人心中，今一见不由久别重逢之感）。而在三维场景的制作上，则更多显示了美厂商的粗旷，虽然算不上十分细致，但却是在整体布局给人以逼真的效果。光源及半透明的运用则更是使爆炸效果分外逼真，堪称美版中之极品。

细细打过之后，发现本作在不少方面与次世代双雄上 KCE 早期推出的“魂斗罗”相似，但在视点上完全不同，给人另一种感觉。拿这作品当成次世代“魂斗罗 3”来玩未尝不可。

早期美版经典，如今这种作品极少，不妨买下，本作是比较优秀的。

——北京　六面兽

角　色：7	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：10
情　节：7	投入度：8
操作性：7	总评价：7.67
玩此游戏时间：难以计算	

八神时代的草雉京

——谁能更长久

文/"独立时代"NO.3组员　独立之风

SNK设计了八神庵这个人物真是充分迎合了当今的潮流，在负面角色日益走红的今天，八神成了多少人心目中的偶像，而潮流是会随时尚变化而改变的（也许哪天紫镜那样的人也被称之为帅哥呢）。八神庵与草雉京这对宿敌的魅力之争，到底谁能笑到最后呢？草雉京！至少我是如此认为的。

比起八神庵，草雉京更象是个有血有肉的人。从儿时父亲草雉柴舟的溺爱，到终于遇到了心爱的小雪，中间发生了多少曲折的故事。在"KOF 95"结束之后，一直未遇对手的草雉京一心等八神的出现，能让自己挑战更高，却不料96大赛前夕草雉城又遭八神的洗劫，草雉柴舟被宿敌掳走不说，八神竟以别人的手筋脚筋冒充京的父亲柴舟，使京的悲伤与忿怒达到顶峰，以仇恨的心推动的绝对领域力量大幅度提升终于达到庵期望的境界，并高高超出了庵的预计。此战以平手结束，却为两人又深深埋下了仇恨的种子——八神遇到了藤堂龙白的女儿，京以后的第一个女朋友藤堂香澄。

之后的事，不用我多说，大家都会猜得到，因为八神"一不小心"的动心，香澄便变成了牺牲品。As you know：八神得不到的东西，他是不会让任何一个人碰它一根手指的，宁可毁了它！在生硬的拆散了京与香澄后，更是残忍的把香澄打死了（有50%暴走的原因），京的痛苦不言而喻。本来就不喜欢学习的草雉京索性整天赖在学校不远的小坡上，是为了怀念香澄？是为了逃避现实？在经历了许多事后的京似乎已倦的不行了。而上天总爱作弄人，巧妙地安排了又一出悲剧。他把绵羊暴走族的女孩小雪推入京的视线。一次意外，两人相识了，却没有一个人意识到另一出悲剧的序幕已拉开了！小雪是奇稻田一族的化身，要使大蛇复苏必需她的力量，京万没想到如此的巧合，如此的悲哀，只盼当时不认识小雪就好了，那样便会让她继续她平凡而安静的生活……老天跟他开了个玩笑，却可以治他于死地，小雪用觉醒的力量救醒了草雉之后，便倒下了。残忍的现实——京苏醒后，深爱的雪倒在身边，他一下子感到自己从那么幸福而富有的人变成了一无所有的躯壳。对小雪的爱，如潮水般涌上心头。天哪！如此之深的感情如果决堤……是的，是毁灭，毁天灭地的力量！感天动地的悲哀，上天似乎终于明了它错了，便在危机之时赐予了草雉京完美的无式，但是代价惨重……

而在这如此漫长的时间中，八神庵——那个众捧之星又做了什么呢？

他象个RPG里的丑角，不停地挑起事端，"打人升级"成了他唯一的乐趣。他的感情被刻画的过分绝对了，让人从骨头里生出一种凉意，没有"人"的感觉。

是的，我不否认，八神庵的人物设定相当好。尤其是那极具创意的"八式发型"（虽然现在已臭遍满大街！），那独具一格的裤子（在双腿中系根皮带，八神不怕会跌倒吗？）还有以今年流行色为主色调的紫焰……这一切的一切造就了八神完美的外形，但性格的过分怪异却成了这个红发煞星的一大败笔。电子游戏中的宿敌有很多，草雉似乎是最可怜而无辜的一个：他不停的遭到至亲至爱死去的打击，只源于八神对于自己宿命的背叛。庵的野望导至了香澄的死，小雪的死，柴舟的痛苦和世界的淆乱。八神是该痛哭的时候了，为他漫无目标地游荡在这个世界上，为他不属于自己的灵魂，为他没有主宰的躯壳，他与草雉的宿命之争为了什么？连他自己也不知道。八神庵的眼中，力量便是全部，他与草雉京并没有血海深仇，一切的开端只是草雉旭日与八咫琼苍月爱上了同一个女人，没有其他（也许有一些当日草雉柴舟与其父八神月比武，结果败北，其母逐死的原因吧！），那又怎么会使仇恨占据八神的每一个心灵罅隙呢？他太绝对了，没有情感或肉体上的弱点，象个魔鬼……

仔细想想吧，八神庵的Fans们，他到底哪里吸引了你们？难道只是那一头不伦不类的红头发，一根一无是处的红皮带，一团杀气腾腾的紫焰……

草雉京是正义的化身，是从古至今经久不衰的神话，而世界发展到了今天，年青的一代已不再局限于传统的思想框框，负面角色（尤其是有几分姿色的女角色或COOL到极点的男角色）都有人气度"暴走"的趋势。八神庵以他另类的外表和阴险的性格笼络无数电玩一族少男少女的心！在八神横行的今天，我要为草雉说句话，为正义说句话，为潮流、时尚矫正姿态：别忘了"正义"这个永恒的主题，别忘了邪不胜正这个成语，别忘了"龟兔赛跑"的故事，别忘了谁笑到最后谁才是英雄。

八神时代的草雉京并未在庵的阴影笼罩之下，相反，他正蓄势待发。等待草雉时代的降临。草雉的Fans们，让我们携手冲破八神的伪装，让月亮在日光下无所遁形。

当我拿到第四期杂志时，手不禁痒了起来，迅速写了一篇八神如何比京好的文章，看罢后连自己也甚觉失望，这哪是辩论，纯粹是吵架。于是重新拿起笔，想写一篇能探讨到电玩文化内部的东西，就投稿了。也许是我小题大作，也许是我涉及未深，但我认为自己确实透过八神看到了人心里的一些东西，只不过因为文笔不好无法尽数表达出来。此作发不发表我不在乎，关键是我终于敢提起笔写出自己想表达的东西，感谢"电软"和"GAME BAR"带我进入这个神奇的世界，让我真正领略了电玩的内涵，领略了电玩文化。

上面的话是四川绵阳的于乐信中的一段话，虽然他的稿子没有刊登，但是如他自己所说的那样，已经通过参与讨论的这个过程领略了游戏中蕴含的文化，经历了一次神奇的心理体验。我想，这就是开办"GAME BAR"这个栏目最大的愿望吧。

盗版，中国人心底的痛

文/无奕

又提盗版，你烦不烦呀！

是呀，你烦，我比你还烦。当然也有不烦的时候，就是花 10 块钱买了一张 100 块钱的软件，天底下这种便宜事真是太少太少了，能不高兴吗！

又来了，买盗版盘不对，应该使用正版盘，支持正版软件，是不是？就象我有一天送小孩坐车上学，等车时我刚要张口，他便说："听老师的话，好好学习，守纪律，是不是?!"弄我一个大红脸，不知说什么好。

大道理当然谁都会讲。

不过今天我不想惹你烦，不想讲那些"陈词滥调"的"绝对真难"，我知道那又虚伪又苍白无力。我想换个角度，讲讲遵守版权的苦衷，也许诸位爱听。

前不久去日本访问。所到之处，版权问题无法回避。日本人烦，我更烦。我向日本人解释，我愿意遵守版权，可这得有个过程，在中国解决这个问题需要时间。日本人弄不明白，说盗版就是偷东西，必须马上改。我只好用浅显的道理说服日本人：我愿意遵守版权，条件是大多数人都得遵守版权。就好比排队乘车，我愿意按顺序排队。如果有一两个不道德的加塞儿，我可以继续排队。如果人人都不排队，都蜂拥而上，我一个人排队永远上不了车那不成傻瓜啦！所以不能排队。我教育小孩也不能排队，否则他天天都得迟到。这么浅显的道理，这么有说服力的道理，日本人愣是不明白，还是一个劲摇头说：不管什么理由，偷东西是不对的。

你说鬼子笨不笨，你要是在场烦不烦，你是不是想哭！

看日本人老说偷偷偷的，我心里也不舒服。算了，不就是那点儿版税吗?为中国人挣口气，重于泰山，虽死犹荣。

看我准备壮烈牺牲的样子，陪同去的台湾同行一个劲偷偷摆手摇头，让我别心太软。

事后台湾同行对我说：版权的事要考虑清楚，千万别为了面子随便答应。我们出版社与日本方面签有版权，倒是风风光光的，见了日本人一脸正气。可这遵守版权的滋味太难过了。第一要保证一定印数，否则不会授权给你。第二，签了哪家杂志的版权，别的杂志有无好的内容，你都不能用。第三，签了授权协议，不管你这期杂志用没用日本人内容，哪怕一页新闻，都得照付版权费。第四，如果要哪本书的版权要等日本人同意。日本公司等级制及审批制度极严，哪一级头头出差了，等十天半月也是它。等你拿到授权，盗版早出来了。第四，日本人很认真，有时一本书让你做三个封面，让他挑选。麻烦不说，多花设计费不说，有时他恰恰挑了你不太满意的那张，你也得照使。另外，你和日本人签了授权，就一定得严格遵守。否则明知故犯，罪加一等。鬼子挺团结的，今后你就休想和任何一家日本出版社打交道。

就算这些都忍了，可台湾也有一群人不遵守版权。最近就出了个电玩杂志叫《疾风》，凡是他看好的内容，想登什么就登什么，想怎么印就怎么印。真的如疾风暴雨，把我们这些"名门正派"打得一塌糊涂。为什么不告他?告过，没有用。为什么?中国人的事，一句半句说不清。反正"疾风"依旧。你讲得对，要排队就大家——至少是多数人都排队，不能光我一个人排队。你们没签中文授权多舒服啊！千万想清楚！

于是我便没有再和日本人谈版权问题，尽管日本人老挂在嘴边的"偷"字象老鼠一样咬着我的心，痛着我的心。

我真希望有一天中国人都能排队上车，我愿意第一个带头遵守规则。我真希望有一天能理直气壮地对小孩说：排队上车，不许乱挤。真希望有一天对自己，对小孩说：别买盗版盘，那是偷。

现在还不行，要求别人做自己都做不到的事，即虚伪又苍白无力。

我知道这事儿你烦，我也烦，大家都烦。

编者按：这篇文章虽然是杂志编辑写的，但只代表他个人意见，与杂志社无关。现在讲文责自负，这也应包括杂志相关人员，有关盗版问题的讨论就到此为止。

本栏预设下面的几个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、画面和音效是游戏性不可或缺的部分
2、游戏正向成人化发展
3、L、R 键是游戏手柄不能缺少的重要键位
4、如果有了中文的 RPG 或 AVG，我再也不玩日文游戏了
5、游戏主机究竟是一枝独秀好，还是百家争鸣好
6、男性作主角的魅力大，还是女性作主角的魅力大
7、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物
8、我身边的女性玩家
9、我是怎样同专卖店的老板打交道的
10、论由漫、动画改变的游戏
11、鼠标会成为未来游戏主机的必备之物
12、我身边的女性玩家
13、我是怎样同专卖店的老板打交道的

大墙画廊

天气真的热了，又快到最紧张（考试）和最开心（假期）的时候啦，好羡慕做学生的年代！

S：最近读了两本书，一本是朋友送给我的石康的作品《晃晃悠悠》，一本是费尽苦心仍出现D版的王朔的新作《看上去很美》，花了较长的时间才读完，思绪不由又回到了遥远的学生时代。真的感觉那时的天都是蓝蓝的、那时的空气都是柔柔的……尽管那时充满了年少轻狂的纵容、许多事情不懂得珍惜、但是真的感觉很好。现在尽管也算开心，但许许多多的压力有时让我喘不过气来，为什么要有欺骗？此时计算机的喇叭中传来的是BEYOND的《海阔天空》，心中不免又充斥了莫名的惆怅和憧憬。真的，朋友们，好好珍惜你的青春，即使你象我一样感觉青春不再，也要去珍惜身边的一切，因为你必须珍惜……

P：该感叹的SHADOW已经感叹完了，我要对大家说什么呢？也许放弃是一种必然的等待，等待是一种不必然的放弃，人生就是在这样的放弃和等待中不停地放弃和等待，相信最终必将海阔天空！世界已经满目疮痍，停止那无聊的战争吧，为了那些忘却和不该忘却的纪念！

原谅我这一生不羁放纵爱自由……

——廊主SHADOW和PHOENIX

◀S：想必你是看过那部《罗&朱·后现代激情篇》吧，喜欢吗？

P：好象感觉上有些乱，不知道与莎翁作品上的人物怎样对号入座？

（『廊POWER』：★★★☆）

▲《罗密欧与朱丽叶之古代激情篇》 四川自贡 梁立信

▼《剑心&薰》 北京 乔立国

▶S：据某心说乔米诺夫的绘画水平很高哦，你需要加强创意啊！

P：但愿剑心的善良能够让这战火纷飞的世界和平。

（『廊POWER』：★★★）

▲《无题》 南宁 梁尉强

▲S：不仅安迪要找真吾，我也要去找他，别拦着我……

P：草雉京好可爱，居然穿成了一只小兔兔。（『廊POWER』：★★★）

◀S：这样的话相信没有人愿意做电玩迷了？！

P：Game Boy，别再进入如此疯狂的梦境啦啊！

（『廊POWER』：★★★☆）

▲《电玩迷·恶梦》 北京 刘博飞

▼《第二次马桶争霸战》广西南宁 麦志远

▶S：一枪解决了他不就可以抢到马桶了吗？！

P：相信《合金弹头》是许多朋友的宠爱。

（『廊POWER』：★★★★）

等/阑珊/万水千山……

◆画廊接力行动 FILE ~ 9 ~ :《格斗之末 7》



（待续）



◀哈尔滨　吴宝龙

（接续第四集 99.3）

（『廊 POWER』:★★★☆）

◀S：吉斯活像个跳大绳的，我难道被他施了咒？

P：『我』唱的『咿呀咿呀呦』让我想起了电影《东成西就》中的欧阳峰——梁朝伟。



◀《光明力量Ⅲ》福建晋江　林联林

◀S：SS 版的三部曲你都有 PLAY 过吗？

P：原稿细部处理得不理想，有些失调。

（『廊 POWER』:★★☆）

▶S：好久没有联系了，干什么呢？！

P：还经常在 PLAY GAME 败给对手时不自觉地说出英文粗口吗？

（『廊 POWER』:★★★★）

▼《无题》四川内江　陈鹏

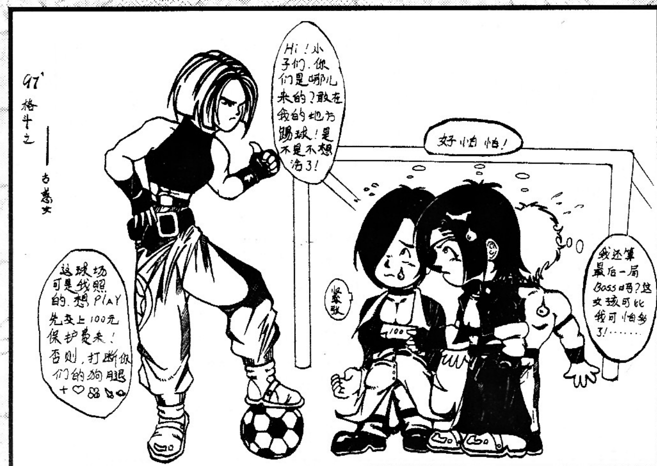


▼S：看来香港电影《古惑仔》对你的影响很大啊！

P：相信格斗世界中的人物是不会如此"古惑"的。

（『廊 POWER』:★★★）

▼《97 格斗王之古惑女》唐山　刘伟群



▼《战国 BLADE》北京　不详

赏



▶S：来自皂君东里的你，为何不写名字？

P：看来你也是一位彩京的忠实 FANS 吧！

（『廊 POWER』:★★★★）

守／殇天／喜地欢天……

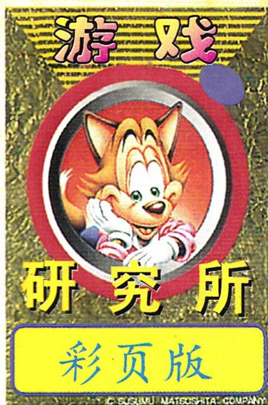


游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC—E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
VB	任天堂 32 位手掌机
32X	世嘉 MD 机 32 位提升器
MD—CD	世嘉 MD 光盘机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC—FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO · GEO	SNK16 位主机
N · G CD Z	SNK16 位倍速光盘机
N64	任天堂 64 位主机

游戏类型缩略语

ACT	动作游戏
STG	射击游戏
FTG	格斗游戏
RPG	角色扮演游戏
S · RPG	模拟 RPG 游戏
A · RPG	动作 RPG 游戏
SLG	模拟仿真游戏
SPG	运动游戏
TAB	桌上游戏
PUZ	益智游戏
AVG	冒险游戏
ETC	其它类游戏
RAC	赛车游戏

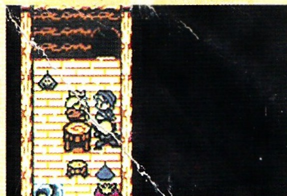


ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

勇者斗恶龙·怪兽篇

～特瑞的神奇王国～



※「りゅうおうとかいう まものは りゅうのかみさまが このみじゃ！

就连BOSS也可以交配得到！下文图表中还有怪兽的特技信息。

GB	厂商：ENIX 容量：16M
	发售日：98年9月25日 对应：彩色GB、通信线

翻译/Z·1·Z、PERFECT

????系怪兽的真实身份是在DQ系列中登场的历代最终BOSS，虽然BOSS们只在通关后出现的旅之扉中出现，但即使打倒它们也不能使之加入队伍，入手的唯一方法就是交配。在这里将会公开它们的全部情报，将这15个強大的敌人掌握在手中吧！



恐怖与乡愁交错的瞬间。当时绝望感充满心中，现在又大喜过望。

收集怪兽的「父母」是极为重要的！

りゅうおう

まおうのつかい + グレイトドラゴン

●ギラ・めいそう
●ドラゴラム

统率众魔物，以征服世界为目的

りゅうおう（变身后）

りゅうおう + しんりゅう

・みなごろし・ひのいき
・ひかりのはどう

抛弃了伪装的龙王之身

ハーゴン

ワイトキング + メタルキング

・ギラ・イオ
・タッツウしょうかん

图谋使破坏神复活的恶魔神宫

シドー

ジャミラス + ローズバトラー

・ひのいき・つめたいいき
・ジゴシパーク

掌管破坏的龙形邪神

バラモシ

ハーゴン + やまたのおろち

・イオ・がんせおとし
・ジゴシパーク

君临所有的魔物顶点的大魔王

ゾーマ

りゅうおう + シドー

・つめたいいき・ビッグバン
・いてつくはどう

连大魔王也是走卒的邪恶根源

デシピサロ

デュラン + しんりゅう

・れんぞくこうげき・ひのいき
・ジゴシパーク

使用进化的秘宝而拥有了强大力量的魔族之男

エシターク

デスピサロ + キングレオ

・さみだれぎり・いてつくはどう
・ギガシラッシュ

不受时间与空间影响而存在的邪神

ミルドラーシ

エスターク + ゴールデンスライム

・メラ・イオ
・デイン

企图支配人类世界的魔界之王

ミルドラーシ(变身后)

ミルドラース + デンタザウルス

・むきをすいこむ・ひのいき
・いてつくはどう

抛弃人类外表的魔界王的真正样子

ムドー

バラモス + ダークホーン

・ひのいき・つめたいいき
・どくのいき

君临所有魔物的顶点大魔王

デシタムーア

ゾーマ + ミルドラース

・ジゴシパーク・ビッグバン
・タッツウしょうかん

在现实与梦境两世界的缝隙中生活的魔王

デシタムーア(变身后)

デスタムーア + さそりアーマー

・たいあたり・ひのいき
・やみのはどう

抛弃人类的外表，使人看到它部分力量的姿态

デシタムーア(最终形)

デスタムーア(変身後) + ムドー

・せいしんとういつ・ビッグバン
・いてつくはどう

真正的勇者才能见到的真正形态

ダークドレアム

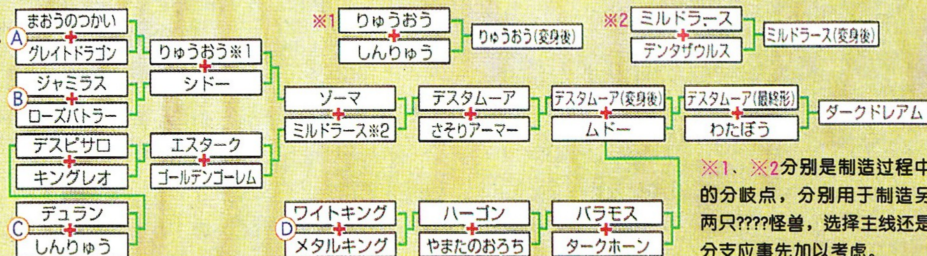
デスタムーア(最終形) + わたぼう

・デイン・ひのいき
・つめだいいき

力量凌驾于魔王之上的破坏、杀戮之神

ダークドレアム的制造法

没有作为敌人登场而只能通过交配交生的ダークドレアム。右表的A、B、C、D表示了交配的4个起点。制造它需要26只怪兽！几乎全部由????系怪兽合成的它的实力究竟会是……



※1、※2分别是制造过程中的分岐点，分别用于制造另两只????怪兽，选择主线还是分支应事先加以考虑。


定价：28.00元

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球